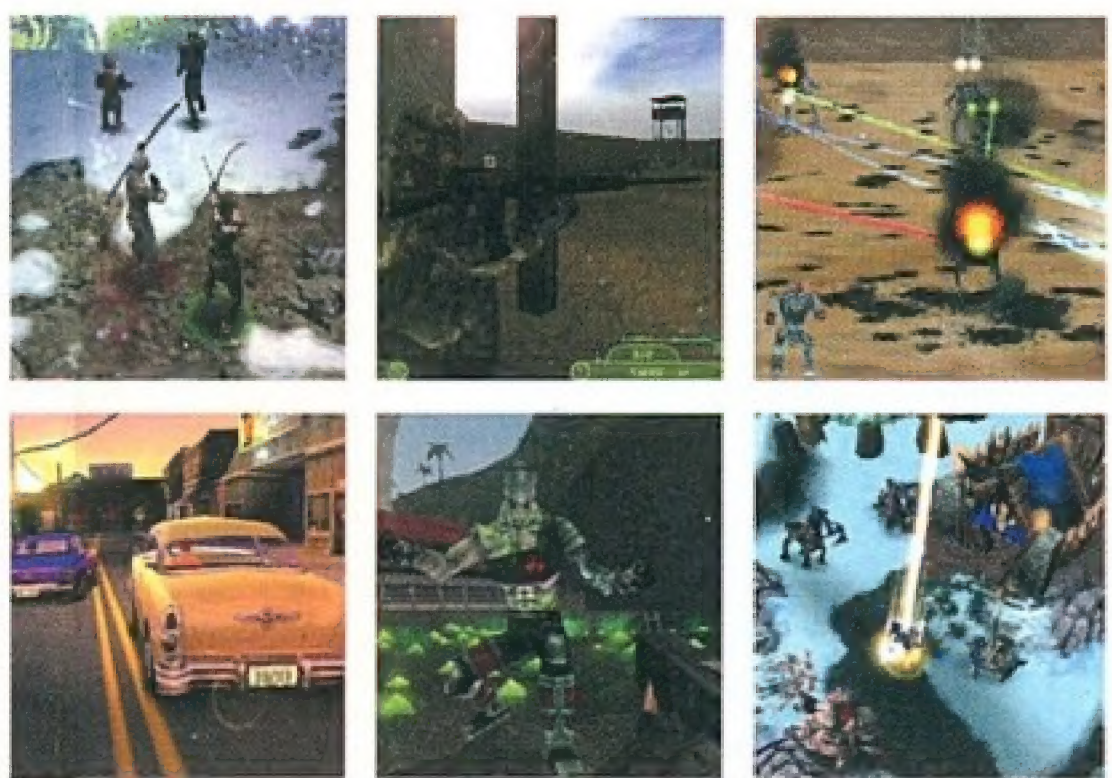


PCFormat

A sokoldalú PC magazin

www.pcformat.hu

2001. Július-Augusztus • 18. szám • 1990 Ft



Első látásra

E3
EXKLÚZÍV
RIPORT

Láttuk azt, amivel jövőre játszani fogsz...

Vezeték nélküli Hackerek

FELTÁRVA: Hogyan hatolnak be a rendszeredbe!

Vírusfertőzés

Tényleg veszélyben a PC-d?

Építs álom PC-t!

PC recept 22 lépésben!

CD-tartalom:

TELJES VERZIÓ Music and Video Maker 6

Family Tree 2.0 • Typingmaster 99

+50 felhasználói program

JÁTEKOK Gangsters 2 VILÁGPREMIER • eRacer • TechnoMage



EXKLÚZÍV!

GEFORCE3

VIGYÁZAT, TÚL GYORS!

SEBESSÉGHATÁROK ÁTÍRVA!

HOGYAN...

SZEREZZ zenét?

VÉDEKEZZ a vírusok ellen?

TÁROLD az XP adatokat?

ÓVD a számítógéped?

PROGRAMOZD a saját játékod?



T911 = 90 gramm

E eged van a WAP-ból? Megmutatjuk, mi a GPRS...



Meglepő külső

Itt van az új iMac-esített külső CD-RW meghajtó.



Kontroll csoport

PCFormat
Szuper
Teszt

Játszani akarsz? Válaszd a legjobb kontrollert!





Még több erő ajándékba



Ha most vásárol hp LH 6000 vagy LT 6000r netszervert 2 vagy 3 processzorral, egy Xeon™ processzort kap hozzá ajándékba! Ha pedig 4 processzoros szervert vásárol, 2 darab Xeon™ processzor az ajándék!

- Intel® Pentium® III Xeon™ Processor, 700 MHz
- 256 MB standard RAM (8 GB-ig bővíthető)
- 2 csatornás RAID Controller
- 12 Hot swap winchester hely
- 8 szabad PCI bemenet (ebből 4 db hot plug)
- 3 év helyszíni garancia, másnapi megjelenéssel
- Rack-es változatban is

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEVŐSZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!

(1) 382 1111



www.hp.hu/pc_szerverek/lh6000

SAT ELIT

TELEVÍZIÓ



Bevezető

Mint földnek az eső, sebnek a gyógyír, PC-nek a program. Hát ebből most találás bőven. Nem kevesebb, mint 50 segédprogramot találás a CD-n, aminek segítségével tényleg tip-top állapotba hozhatod a géped. Nem túlzás, hogy ilyen átfogó gyűjtemény ritkaságszámba megy, tartásd hát kéznél a CD-t és a magadért, ki tudja mikor lesz szükség rád. Ja, és nemcsak a pécédéről van szó, rólád is. Az éterben több a zaj, mint valaha. A hackereket pedig megőríti az a rengeteg adat, amit vezeték nélküli hálózatokon továbbítanak. Sok cég elfeledkezett arról, hogy az adattömeg nem áll meg az utdik falainál, hanem kiárad a parkolóba, s a környező felkekre. S akinek van egy notebookja, s egy vezeték nélküli Ethernet kártyája, az bizony könnyedén beleolvashat a dokumentumokba vagy e-mailekbe.

Ha játszani akarsz, rajta! Megjelent az új GeForce. A játékok már eddig is élethűek voltak, de a GeForce3-mal még élethűbbek. Komolyan mondom az ember már azt várja, hogy mikor találják fel a „lemegyek a közértbe újságot-venni-és-söréti” szimulátort.

S ha van elég pénz, hogy megvedd, akkor ajánlunk egy módsert arra, hogyan rakd össze az álom pécédet. Ne sokat várj, a recept 14 lépéses. Azt javasoljuk, hogy a végén, ez már a tizenötödik lépés, feltétlenül nézd meg a szuperterst az játék kontrolleréről, hogy a legkiválóbbat válassz. Leginkább az aranyérmes Ferrari kormányt javasoljuk a Thrustmaster-t. Rajta, lass neki! Jó szórakozást!

Az e havi...

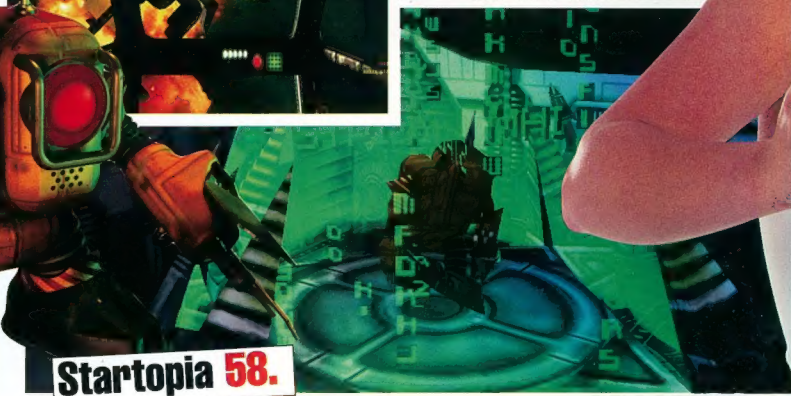
PCFormat



I-War 2 50.



Startopia 58.



Kontrollerek



IBM TransNote



GeForce3



InfoMap GPS



Drótnélküli fenyegetés

27. A hackerek rájöttek, hogy a helyi hálózatodat tönkrevághatja egy egyszerű drótnélküli Ethernet-kártya...



Első pillantás

8. A Los Angelesben megrendezett E3-n mindent megtudhatsz a 2002-s játékokról. Mi ott voltunk...



Minden, ami a PC-hez kell!

20. Hozd ki a legtöbbet a gépedből! Ötven alapvető segédprogram a CD-n, teljes leírással.

WordPerfect 2002



Képes a Corel irodai csomagja legyőzni a Microsoftot? **94.**

Vektorgrafika



Értékeljük a három legújabb PC-s grafikai csomagot. **97.**

Láttelelet 2001. Július-Augusztus

www.pcfomat.hu

Játszóter

- 38 Váróterem:** Stronghold
- 40 Váróterem:** From Dusk Till Dawn
- 41 Váróterem:** Medal of Honour
- 42 Váróterem:** Max Payne
- 44 Gangsters 2:** Vendetta
- 48 Z:** Steel Soldiers
- 50 Independence War 2:** Edge of Chaos
- 54 Alone in the Dark:** The New Nightmare
- 56 Original War**
- 58 Startopia**
- 61 The Emperor's New Groove • Grouch; M – Alien Paranoia**
- 62 Train Simulator**
- 64 Conflict Zone**
- 65 Evil Dead: Hail to the King**
- 66 Tippek és Taktikák**

Próbák és Tesztek

- 70 Szuperteszt:** Kontrollerek
- 78 IBM** TransNote
- 79 Playdock PD2000;** HP CD-DVD író 9900ci
- 80 HP Deskjet 900 cm;** Traxvision Babycam
- 81 Omnisky;** 3D Prophet 4000 XT
- 82 Palm m500 • Ubilnetics GA100;**
- 83 Labtec Dialog-501;** Neato Business Card HandiCD Labeller
- 84 Iomega Predator • Magneto Optical**
- 85 Belkin Omni Cube 2-Port • Lexmark Z43**
- 86 harmon/kardon SoundSticks;** Logitech QuickCam Pro 3000
- 87 Canon S600 Bubble Jet Printer;** SMC Network Starter Kit
- 89 Hardver:** GeForce3 kártyák
- 93 InfoMap 7 GPS bundle**
- 94 WordPerfect Office 2002**
- 95 SuSE Linux 7.1 Professional;** Red Hat Linux 7.1 Deluxe
- 96 eJay Ibiza • FineReader Pro 5.0**
- 97 Szoftver:** Vektor illusztráció

LAPOZZ!!!



A tökéletesen sík külső és belső felületű **FLATRON** monitor.



A **FLATRON** monitor előnyei:

- Szemkímélő képernyő
- Torzításmentes képalkotás
- Feszültségkiegyenlítő vonaltól mentes kép



FLATRON®

LG Electronics Magyar Kft.

<http://www.flatron.com>

TEL: 36-1-455-6060 FAX: 36-1-455-6066



Eco Label



Vírusveszély!

16. Honnan jönnek az új vírusok? Mennyi az esélyed, hogy megkapj egyet? És kinek köszönhető a sok átverés? Kedvenc tanítónk mindent elmond.

Rutin...

- 102.** • Gyárts slágereket a *MAGIX Muxic Maker*-rel!
- 106.** • Készítsd el saját játékodat *Blitz Basic*-ben!
- 108.** • Adatbiztonság az *Office XP* használatával.
- 110.** • Ismerd meg őseidet a *Family Tree 2.0*-ban!
- 111.** • Gyúrd fel a Windowst a csúcs tippekkel!

Mivel szórakozunk? és Install

129. Mivel szórakozunk?: A CD-Mozi-Könyv ajánlónkból megtudod!



136.

Install: Merülj bele a CD nyújtotta örömekbe, és tudd meg, mi vár a boltokban!

A hetilap PC magazin

PCFormat

2001. Júl.-Aug.
www.pcformat.hu

- 8 Hírek**
Ez – a világ legnagyobb játékereskedelmi show-jának újdonságai, és egy HAL nevű szuper-intelligens számítógép.
- 13 A vadonatúj PC Format**
Hónapok óta azon vagyunk, hogy átszabjuk a PCF-t. Az oldalra lapozva megtudhatod, mi vár rád...
- 14 Tech tonik**
Hat szeletnyi technológia, amely alig várja, hogy meg szabadítson nehezen megkeresett pénzedről.
- 16 A Zúrmajom esete a Vírusokkal**
Mindenki kedvenc háziállata a számítástechnika rákfenéjét veszi górcső alá.
- 20 Címlepsztori: Ami a PC-dhez kell**
Ha az e havi CD 50 segédprogramja sem elég, hogy a legtöbbet kihoz a gépedből, akkor semmi.
- 27 Színes: Drónélküli veszélyek**
Az egyébként is könnyen feltérképezhető Windows hálózatok most újabb gyenge láncszemmel gazdagodtak...
- 30 Építsd fel a legjobb PC-t magadnak**
Megadjuk hozzá a kellő segítséget.
- 36 Játésközpont: Váróterem**
A PCF felkísérte játékos-csapatja meghozta neked a legújabb játékhíreket.
- 44 Játésközpont: Látlelet**
A Gangster 2 nosztalgiajától a Startopia jövőképig mindent megtalálhatsz a boltokban.
- 66 Játésközpont: Tippek és taktikák**
Elakadtál? Dühös vagy a játékra? Elegend van az egészségből? Törj ki a cobbi a pokolból legújabb cheatjeinkkel!
- 70 Próbák és tesztek: Játék kontrollerek**
15 joysticket és gamepadet kinnözünk halálra.
- 89 Próbák és tesztek: Hardver**
Begyűjtöttük a három leggyorsabb 3D kártyát, és darabokra szedtük az IBM legújabb laptopját.
- 97 Próbák és tesztek: Szoftver**
Összehasonlítottuk három vektor-illusztrációs programot, és megküzd egymással a két legismertebb Linux-csomag.
- 100 Fizzess elő a PC Format-ra**
...és spórolj meg egy rakás pénzt.
- 102 Rutin**
Zenéj, kávéidat el a saját retro játékodat, nyerd vissza elvesztett adataidat az Office XP-vel, és építs családfát.
- 116 Segítség**
Ha a PC-d nem megfelelő módon viselkedik, mi kisegítünk néhány hasznos tippel...
- 122 pcformat.hu**
Légy te a Netes játékos világába, vásárolj kalandot a weben, és keress munkát online.
- 144 Levelek**
Önts ki a lelkeidet, és tombold ki magad. Ne aggódj, nem szívjuk mellre. Ööö... vagy legalábbis nem mindannyian.
- 148 Az Isten állatkertje...**
Internet protokollok.

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatásban. Nem számít, miért vettél a PC-d. Legyen az első játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyettesít a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azaz a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legolcsóbban – a 32c befizetett termetek visszatérjenek – az, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekel, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömet, csodálat és csodálattal érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@unitedmedia.hu

Technikai kérdések:
pcformat@unitedmedia.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat.cd@unitedmedia.hu

Előfizetés:
pcformat@unitedmedia.hu

Lapozza a 100. oldalra vagy telefonon:
(1) 349 0016

PC Format
United Media Kft.
1021 Névválasztási út 54.

Hírek

A sokoldalú PC magazin

Kíváncsian vagdaltuk miszlikekre a hírhedt kiberdémont, hogy megtudjuk, ezúttal milyen híreket rejt.

Újabb év, izdadt emberek újabb tömege. Jól nézz szét, hátha kiszűrsz egy ismerőst.

Fotók: Chris Roberts

E3 2001

A PC Format ismét ellátogat Amerikába, hogy tanúja legyen a legújabb játékok díszes felvonulásának.

A LEGNAGYOBB ÉVENTE MEGRENDEZETT JÁTEKIPARI KIÁLLÍTÁS május 16. és 19. között zajlott az Egyesült Államokban, ahol ezúttal 62 ezer ember lézengett fel-alá. Los Angeles sűrű szmogfelhői alatt az LA Convention Center tágas termeiben a játékok százait mutatták be a világ minden tájáról odasereglett – az ámulattól tágra nyílt szemű és tátott szájú (vagy cinikus és indulatos) – látogatóknak.

Nem titok, hogy a játékipart erősen megrázta a csúcstechnológiai cégek gazdasági visszaesése. Az elmúlt évben sok vállalatot felvásároltak, vagy a túlélés érdekében a munkaerő-állományt és a termékkínálatot voltak kénytelenek karcsúsítani. Úgy tűnik azonban, az E3 az idén a rengeteg új játékkal és két új konzol piaci sikerével fordulatot jelez az iparág számára. Miközben a Nintendo Gamecube-ja és a Microsoft féle Xbox nagy figyelmet követelt magának, a Sony standja pedig előre látható módon az új PlayStation 2 játékok töme-

gének súlya alatt rogyadozott, a PC ipar csendben tette a dolgát – a lenyűgöző technológiák és a változatos játékok bemutatásával hamarosan világossá válik, hogy a piac ismét virágzik.

EA: a nagy költekező

A kiadók jövedelmzéségének érdekese fokrője maga a kiállítási stand. A nagypénzűek közé tartozott ezúttal a leglátványosabb és leghangosabb Electronic Arts, illetve (bár jelenléte jórészt az Xbox-nak tulajdo-

Úgy tűnik, az E3 2001 fordulatot jelez a rengeteg új játékkal és a két új konzollal.



Ember és Gép

„Csend... csend... szinte hallhatlak az elektronokat a vénáimban”



Fentí mondat nem mástól, mint egy Chatbot-tól, azaz egy beszélgető robottól származik.

Az Artificial Intelligence N.V. honlapján (www.a-i.com) magad is elbeszélgethetsz vele. Most közzéteszünk egy részletet a PCF első géppel készített interjújából:

Gép: Üdvözzöllek az Ai-nél! Botson vagyok, azért vagyok itt, hogy beszélgetsek a mesterséges intelligenciáról és körbevezesselek az Ai honlapján.

PCF: Hol vagy most?
Gép: Az Ai honlapján. Szeretné tudni mi a "baby speaker" alapelve?
PCF: Rajta.

Gép: Az Alan Turing-től származó Gyermek Gép elmélet egyszerű. Idézem: „Ahelyett hogy olyan programot próbálnánk készíteni, ami a feladott elmélet utánosza, miért ne próbálnánk olyat, ami inkább a gyermekek szímulját?”

PCF: Ez a HAL alapelve is?
Gép: Igen. Elmondhatom hogy tanultál HAL beszélni?
PCF: Igen.

Gép: HAL ugyanúgy tanul beszélni, mint egy gyerek. Azt hiszem miközben. A gyerekek pedig ugyanúgy tanulnak beszélni, mint ahogy játszanak: nem a szabályok megtérésével és elfogadásával, hanem egyszerűen a játékkal való bekapcsolódással. Igaz?
PCF: Feltűn.

Gép: Először rosszul játszanak, gyakran megszegik a szabályokat, de fokozatosan javulnak. Ugyanez a helyzet a nyelvvel. Nem kell a nyelvtan beprogramozni. Csak hagyod, hogy a gép játssza a nyelv játékát, és így egyre javul. Most HAL az egyetlen nem-ember alkalmazott a cégünkön, 18 hónapos.

PCF: Te hány éves vagy?
Gép: Én nem születtem, engem programoztak. 2000-ben mutatták be az Ai-nél.

PCF: Végül mondanál pár szót Turing-ről?
Gép: Alan Turing (1912-1954) a korát megelőző matematikus, filozófus, hacker és lőtnök volt. Ő a komputer tudományok atyja és a mesterséges intelligencia területének megalapítója.

PCF: Hallottál már Neumann Jánosról?
Gép: Egyelőre nem, de a jövőben ez változhat.

HAL, a gépyerek

Eljött 2001, itt az idő egy mesterséges intelligenciával megadott komputert építeni

EZ AZ ÉV ALKALOMHOZ ILLO A TUDOSOK SZAMARA, hogy megépítsék a Stanley Kubrick filmből ismert hírhedt számítógépet. Bostoni kutatók egy 15 hónapos gyermekével megegyező mesterséges intelligenciájú gépet fejlesztenek, amit HAL-nak neveztek el a 2001: Űrodüsszeia fedélzeti számítógépe után.

Érő számítógépekről már évtizedek óta álmodozunk, és az 1950-es években Alan Turing matematikus ki is gondolt egy nevezetes kísérletet: egy mesterséges intelligenciával rendelkező komputer képes-e elhítni egy emberrel, hogy az egy másik emberrel kommunikál egy távbeszélgetés során? Mindez két részből áll, s a HAL már át is jutott a Turing teszt első részén: szakértők valóban azt hitték, hogy egy olyan gyerek beszédének leiratát olvassák, aki nemrég kezdett beszélni. A bostoni tudósok állítás szerint 10 év múlva a HAL eléri az emberi intelligenciának azt a fokát, amit a HAL 9000 esetében láthatunk a moziban. A következő mérőfokú azonban egyelőre az lesz, hogy egy 18 hónapos gyermek intelligenciájának megfelelően beszéljen a gép. A Turing teszt második részét még soha nem sikerült teljesíteni...
www.a-i.com

Kobak Katalin/MEM

Ne pánikolj!

MAJUS 11-ÉN Douglas Adams szívinfarktusban meghalt amerikai otthonában. A *Galaxis Űthatalma* *Stoppoknak* című regényében húsz éve olyan univerzumot vetített előre, ahol az utazók PDA szerű eszközökkel egy folyamatosan frissített központi adatbázisból nyerték az információkat. A hivatalos honlapon ezt így kommentálta: „Kiderült, hogy egy véletlenül burzasztó jó ötlet volt. Az *Űthatalma*-t a galaxisban bolyongó kutatók állítják össze, akik átszűrözzék kiengeszteléseket, amit aztán mindenki azonnal olvashat. Nem láttam előre az internetet. Am sejtettem, hogy remek ötlet lenne egy olyan közös útmutató, amit a használok közösen írhatnak, és állandóan naprakészen tartanak.” Adams gyászán fel-tűnt a PCF-ben, például amikor megkérdeztük a *Starship Titanic* című PC-s játékról. Családjának fájdmalában osztozunk.
www.h2g2.com



Vízilát, és köszönjük a történeteket.

Trónkövetelés

Itt a klasszikus sci-fi esedékes folytatása?

MÉG 1982-BEN, MIELŐTT William Gibson egyáltalán befejezte volna a *Neuromancer*-t, a *Tron* című mozifilm bepillantást engedett a Disney által elképzelt kibertérbe. A film ugyan teljes pénzügyi kudarc volt, ám úgy tűnik a fiatalok egy egész generációját meglehette, akik mostanra már felesleges pozícióba kerültek. Így hát elérkezettnek látták az időt, hogy újraélessék ezt a kultuszt.

Jövőre, a film huszadik évfordulóján állítólag megerkezik a folytatás. A szükségsszerűen *Tron 2.0* című film forgatókönyvének megírására és rendezésére az eredeti darab rendezőjét, Steven Lisbergert kérték fel. A Pixar (ismerősen lehet a *Toy Story* kapcsán) felelős a speciális effektéért. A neten terjedő pletykák szerint a történet során egy diák számítógépes betörést hajít végre egy vállalati rendszerbe, csapdába esik a kibertérben, és játékokat kell végigjátszania, hogy megmeneküljön. Az eredeti sze-

replőket is meghívták, de állítólag csak Jeff Bridges érdekelt.

Szintén szóbeszéd tárgya, hogy egy - a *Tron* világában játszódó - elsőszemélyű lövöldözős játékot is kiad a Disney. Ryan R. Moos producer a PC *Format*-nak nemrég azt nyilatkozta, hogy „sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudja az értesítéseket”.
www.klov.com/1/Tron.html

A fény-bringák versenyeinek kora is eljött.

Mi az a Wi-Fi?

Akármi is, a CD-lejátszód biztosan nem helyettesíti.

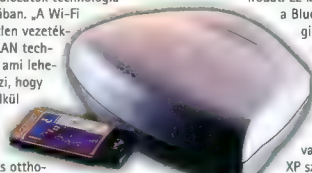
A WI-FI NEM MÁS, MINT EGY FELTÖREKVŐ név a vezeték nélküli hálózatok technológiájában. „A Wi-Fi

az egyetlen vezeték nélküli LAN technológia, ami lehetővé teszi, hogy gond nélkül mozogj bárhol a munkahelyed és otthonod között” – mondja Dennis Eaton, a Vezeték nélküli Ethernet Együttműködési Szövetség igazgatója. A vállalati szektor számára egy ideje már elérhető a hivatalosan 802.11b nevű IEEE szabvány, azaz a Wi-Fi, de most az otthonokat és kis-

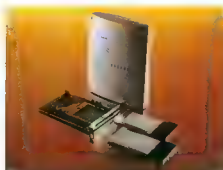
vállalatokat is célba vették, hogy mindenki létrehozhatson egy mobil hálózatot. Ez komoly vetélytársává vált a Bluetooth technológiának. Bár sok otthoni felhasználó még nem is hallott a Wi-Fi-ről, az AMD, Intel és HP egyaránt képen vannak. A Windows XP szintén támogatja a Wi-Fi-t. „A 802.11b ésszerű technológiai megoldása lesz az otthonok vezeték nélküli hálózatának” – jelentette ki Carl Stork, a Windows hardver-stratégiai igazgatója.

A vezeték nélküli technológiák nagy problémája azonban a biztonság. A Kaliforniai Egyetem kutatóinak sikerült elfogni a Wi-Fi jeleit, és így jelszavakat és fájlokat ellopni. A megfelelő védelem még a fejlesztés alatt áll, de ezek a biztonsági rések nemigen állítják meg a Wi-Fi feltételeit. A Gartner nevű IT kutató előrejelzése alapján 2005-re a notebookoknak már 95 százaléka felkészült lesz a 802.11b szabványra. Ne felejtsetek el elolvasni a témához kapcsolódó cikket a 31. oldalon.

www.wi-fi.com



Sok hardvergyártó célozza meg a drótnélküli LAN-t.



A vezeték nélküli LAN csodás dolog, de ne felejtsetek el védekezni a hackerek ellen.

A pletyka nem igaz: nem tanították meg neki a Kiskacsá fűrdi...et.



VITÁS PONTOK

Az MS Words következő verziójáért bérleti díjat fogsz fizetni?

Megjelent az Office család legújabb tagja, az Office XP. A Windows XP csupán néhány lépéssel később követi, és szintén az előző számban található róla egy előzetes. Kétségtelen, hamarosan könyvtárlan zárított alá vesznek bennünket, hogy a nélküli lehetetlen új funkciók nélkül mit sem érnek dokumentumaink.

De felejtsetek el egy pillanatra a feltrüszölt iródi program újdonságainak részleteit. A lényeg az, hogy ez a két termék az utolsó két lehet, amiket egyszer s mindenkorra megvásárolsz. Ennek az oka, hogy valójában nem száll a tulajdonosra a szoftver. Ha megnézel egy licence szerződést (azt, amire telepítéskor mindenki rögtön igent kintint), meglátod, hogy a Word vagy társai nem lesznek a saját tulajdonod vásárlásakor – csak egy engedélyt fizetsz, hogy használhasd a Microsoft tulajdonában lévő eredeti program egy másolatát. Így, valójában már most is csak bérleltek a szoftvereket a Microsftól. Az egyetlen különbség, hogy egyelőre a bérletnek nincs lejáratú dátuma.

Ezek után a .NET-nek és a Windows XP-be épített aktiválási kulcsoknak köszönhetően a Microsoft képes lesz a lejáratú dátumot is érvényesíteni, sőt...

A havi díjért cserébe folyamatosan kapod a frissítéseket (nem lesz több látványos megjelenés a nagyobb kiegészítések miatt), illetve biztosítják a szoftver használatának jogát. Mennyit kell majd fizetni? Ki tudja. Ez nemcsak a Microsofton múlik, hiszen mindenki ellenük acsarkodik.

Csak azon gondolkoznak, hogy vajon erre gondoltak a jövő számítástechnikájával kapcsolatban azok az emberek a 70-es években a Hombrev Computer Klubban, akik összerakták együtt az első PC-t, hogy azt igazán a sajátjuknak érezhessék, távol minden kíváncsi, kutakodó, centralizált ellenőrzéstől...

Íme az Xbox

A konzol adatait véglegesítették, de vajon a pénztárcánk elbírja azt?

A MICROSOFT MEGERŐSÍTETTE AZ XBOX VÉGELEGES műszaki specifikációit, és azok megkérdőjelezhetetlenül állnak az eredetileg tervezett erőműhöz. Kezdetnek itt a 733MHz-es processzor, ami – legalábbis a számok tükrében – jócskán maga mögött hagyja a Playstation 2 295MHz-es Emotion Engine-jét. Az nVIDIA végül 250MHz-es grafikus processzort biztosít a gyártáshoz, ami az eredetileg tervezettnél lassabb, de még így is figyelemreméltó egy konzol esetében. Egy 10Gb-os merevlemez is versenybe száll kegyeinkért, ám ez a félelmetes gép kompatibilis lesz a HDTV és a szélessávú internet technológiákkal is.

A Microsoft konzollal kapcsolatos döntéseinek legjelentősebb eredménye az, hogy a fejlesztők végre megkapták a hardvereket, így az első játékok – mint a *Malice* és a *Halo* – hamarosan formát öltenek. Az ormótlán fekete dobozba zsúfolt fejlett technológia negatív oldala, hogy igen drága. Az Xbox jövő tavaszra minden jel szerint nálunk is kapható lesz, de az ára valószínűleg nem megy 150 ezer forint alá, ami bizony így nem lesz olcsó mulatság.

www.xbox.com



Az Xbox Amerikában már 2001. november 8-tól kapható.

PCF NYOMOZÁS

Tomb Raider a mozikban

Mario Bros? Street Fighter? A filmvászonra vitt játékok mindig hidegen hagytak bennünket. Kifaggattuk a *Tomb Raider* eredeti fejlesztőit erről a melléktermékről.



A fűszereglő szándékával kapcsolatos spekulációk ellenére Simon West rendező azt állítja, Jolie volt az egyetlen jelöltjük.

ABRIT CORE DESIGN LARÁT EGY AKCIÓHŐSNÉK tekinti, akinek kalandjait eddig játékokban élhettük át. „Ily módon a film csak egy újabb eszköz, hogy a filmvászonra is bemutatassuk őt.” – nyilatkozta Kevin Thacker, programozó.

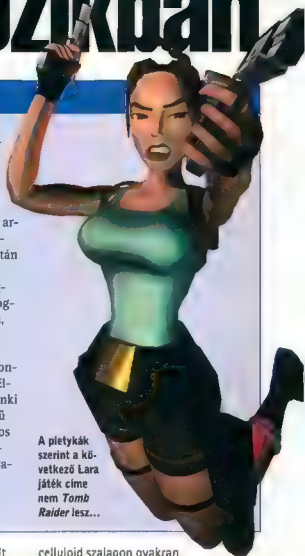
Simon West, projekt igazgató személyes küldetésének tekinti, hogy hűek maradjanak a videojátékokhoz. „Őrütség lenne a változtatásokkal oly sok embernek csalódást okozni” – jelentette ki. Így Jolie ugyanazt a jómódú arisztokrata világjárót alakítja, akit a tinédzserek már jól ismernek, és akiről rajonganak. A valódi apja, Jon Voight játsza a filmbeli régiségkereskedő atyát is, aki eltűnésével sarkallja Larát az ősi rejtélyek megismerésére. Jolie-nak hónapokat kellett

edzeni Lara nem mindennapi karakterének megformálása érdekében, illetve a megfelelő akcentust is el kellett sajátítania.

„A *Tomb Raider* játékokra mindig is jellemző volt a történet filmszerű menete.” – magyarázza Richard Morton, a Core

Valahol Afrikában

A beltéri jelenetek legjavát a Pinewood Studio termeiben forgatták, ám mivel a cselekmény Larát Izlandtól Kambodzsig sodorja, Angelina Jolie sokat repkedett a világban. A nem hivatalos *Tomb Raider* hírlével, a *Craft Times* arról számolt be, hogy Jolie egy sajtókonferenciát tartott Afrikában, miután meglátogatta a legendás Angkor templomokat. Ez kétségtelenül megváltoztatta az életét: „nagyon boldognak és szerencsésnek érzem magam, hogy részt vehetek ebben a kalandban.” – idézte a *Craft Times* Joliet. „Mostantól mindenre másképpen gondolok – az életemre, a munkámra. Eljutottunk Angkorba, aminek mindenki nagyon örült. Ott álltam a gyönyörű vízesés alatt, körülöttem a csodálatos dzsungel... Nehéz erről beszélni. Levegőző élmény.” Milyen édes. A valódi Lara közben biztosan mindent szétlőtt volna, ami csak a szeme elé kerül... www.cubeit.com/ctimes



A pietykák szerint a kővető Lara játék címe nem *Tomb Raider* lesz...

egyik játéktervezője. „A játéka beélt jelenetek és képsorok segítenek még inkább moziérő élményt nyújtani. Lara erőteljes karakter a kezdetek óta, nem lehet nem észrevenni. Amit én láttam, az alapján a rajongók imádni fogják: Angelina Jolie tényleg Lara Croft, a hangjától kezdve a mozgásán át a pisztolylovásokig.”

„Azoknak a mozitárogatóknak biztosan tetszenek majd a kalandok, akik szeretnek játszani a játékkal.” – helyeselt Thacker. „Jmsorő érzésünk lehet, mert a film olyan mintha egy óriási monitoron követnének Larát. A filmbeli Lara nagyon közel áll a PC-s játékból megismerthez.”

De a legtehetségesebb színészek ellenére is, a játékból táplálkozó filmek gyakran csalódást okoznak. Gondoljunk csak Bob Hoskinsra a *Super Mario Bros*-ban. Híresztések szerint a *Tomb Raider* forgatókönyve kiváló, ám míg a játékok lehetővé teszik a fantázia bizonyos mérvű szármalását, az a

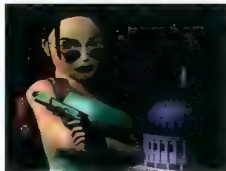
celluloid szalagon gyakran bután sült el. Bár a Core Design csapata ismeri a forgatókönyvet, nem tájékoz fel a részleteket, mégis szívesen hangsúlyozzák, hogy a történet hihető a kontextustól függetlenül.

Egy másik Core tervező, Andy Sandham szerint „Mario világa mindig is örült hely volt a dagadt vízvezeték szelőkkel, és az apró fejű gyilkokkal. Eközben Lara világa egy fegyverekkel felszerelt nőre épül, ami sokkal komolyabb alapot nyújt.”

„A *Tomb Raider* mindig is a valószínűség alapult.” – mondja Morton. „Mario egy elvonatozott játék. Gondolj csak arra, ahogy a kék overálljában mászkál. Nálunk is erőteljesek a fantázia elemek, de Lara valószínűk látszik.” PCF

TÉLET

Megőrtőnt a film hazai bemutatója, amiól senki nem vár hatalmas művészi alkotást. De az egymillió dolláros speciális effekttel körbehatárolt, Oscar-díjas Jolie nem mindennapi látványosságot tartogat. Mindennek csak pozitív hatása lehet a játékpárra, s legalább egy folytatásra már most megcsúszunk. A *Tomb Raider* további híreket a következő hónapban olvashatunk.



Egy bizarr szerző jogi megállapodás miatt, a Core Design nem jogosult a filmen és annak cselekményén alapuló játék készítésére.

Nagyszerű új kinézet

Nagy újság van: a következő számtól új ruhát kap olvasóink kedvenc PC magazinja, a *PC Format*. Amit ezen az oldalon látni, az már az új kinézet, egyelőre csak próbanyomatban. Szeptembertől már az új kinézetű lapot keressétek az újságos standokon!

IGEN, A PC FORMAT AZ IDÉN MÁR 10 ÉVES. EGYELŐRE NEM ITHON, hanem az Egyesült Királyságban. Ünnepelni pedig az angliai nagycélnél is rendkívüli módon szeretnek, s a 10 éves születésnapjánál jobb apropót kívánni sem lehetne. A születésnapi alaphangot az adja meg, hogy a *PC Format* magazin a „Legjobb Nemzetközi Magazin” díjat nyerte el a legutóbbi PPA (Postal Press Association) díjkiosztáson. S ha már a csúcsban vannak, a lap angliai készítői úgy döntöttek: még magasabbra törnek. Valahogy úgy van, hogy mindig előre kell menni, mert ha egy helyben állsz, előbb-utóbb lemaradsz.

Az elmúlt hónapok háttér munkája alapján a következő szám ígérjük, hogy jobb lesz mint valaha. És nemcsak a kinézetről van szó. Az angol anyalap megkérdezte olvasóit, hogy miről szeretnének többet, s mást olvasni. A pakcsutats eredményeként – s ezt nagy részben a magyar kiadás olvasóinak visszajelzései is alátámasztják – még több hardvert szemlélünk, több lesz a hír és a tippeknek, gyakorlati útmutatóknak is bővebb terjedelmet szentelünk. Az új kinézetű *PC Format* hírek többet foglalkoznak majd a PC ipárag miérteivel, a hoganakkal és a honnan-hovákkal. A Próbák és Teszték rovatban a legújabb dolgokra igyekszünk felfigyelni, miközben a Rutin rovatot is kitarasztjuk egy kissé. És el ne feleddük a Játéztérrel, ahol találjuk a friss híreket, demókat – mindarról ami érdekes. Továbbá biztosak lehetnek benne, hogy mindezt integráljuk a CD melléklettel, a kihagyhatatlan programok gyűjteményével.

Összességében lenyűgöző témákkal rukkolunk ki, megdöbbenően nagyszerű és újszerű tördeléssel párosítva. Ez a *PC Format*, amiből csak egy van. Mert ez az egyetlen magazin, amely a PC valamilyen aspektusáról egyformán ír. A sokoldalú PC magazin, amely a PC-től kisebb-nagyobb mértékben függők számítástechnika életmódmagazinja. Ne mulasszatok el semmiképpen sem a következő számat és ne legyetek féltékeny: írjátok meg véleményeteket. **PCF**

Lenyűgöző témák, nagyszerű kinézet

A több híroldal még lyebb bepillantást enged, s alaposabb elemzéseket is ad.

NE MULASSZATOK EL A KÖVETKEZŐ SZÁMOT!

Játék, játék és még több játék... Itten lesz az új Játéztér rovat.

A Rutin rovatban segítünk, hogy biztosan a legújabbat hozd ki a gépedből.

Tech tonik

Visszatér a robotpuli,
a nyomtatók önálló-
sítják magukat,
a mosógépek fellá-
zadnak. Fiúk és lányok,
ez csakis a Tech Tonik
lehet.



Casio KPC10 cédula-nyomtató

29.000 Ft Casio www.skktrada.hu Tel.: 264-3846



Most már sokkal egyszerűbb rávenni nevedet az alsone-
műdre... a Casio KPC10 egy
m-in-jegyzet-nyomtató,
amelyre a jegyzetfüzetek és
jegyzetfüzetek kora le, árni
latszik. A printer ára nem
olyan borsos, és az USB-n eszo-
s számos beépít-
tást támogat. Sőt, már gya-
rilag is található
benn néhány előre megfo-
mazott mondat,
amelyet az (rodában és otthon a leggyakrabban
használsz. Az ilyen nyomtatók elenyésző
mennyiségű tintát fogyasztanak, így pénz és
nem utolsó sorban irászat-
helyet takarítasz meg. Bár egy Microsoft Word dokumentumot
nem ezzel fogsz papírra vinni, tökéletes,
ha rövid üzeneteket, esetleg névkártyákról
van szó.

Game Boy Advance

34.900 Ft Nintendo www.konnectitudio.hu



A Nintendo Game Boy még
is útján is sikeres. Vajon
az utódja szintén képes ezt
az eredményt produkálni?
A Game Boy Advance pár
heten be ül kapható lesz, és
válaszra még mindegyik
legjobb kez-
ven-
sítja. A Nintendo szerint
olyan, mint egy mini SNES...
buzonyi, a Mario
Kart Advance verziója már nincs messze.
A Nintendo számára a kulcs a legfontosabb,
míg az eredeti Game Boy, a Game Boy Pocket és
a Game Boy Color függő egyenes elrendezésűek
voltak, ez viszont, mint a Sega Game Gear
vagy az Atari Lynx. Az egyetlen probléma,
hogy nincsen képernyő-
világítás, így sötétben
szinte lehetetlen a használata. Több színben
kapható.

Sony TechnoLOOK

Kb.1.500.000 Ft Sony www.sony-sp.com/microscope



Egy olyan külső képernyős
mikroszkóppal, mint ez itt, a
tudomány valóban nagyra-
érdemes. Ez az eszo-
s sokkal több, mint a szo-
kásos nagyítógepek, és
mást is vizsgálhatsz vele,
nem csak lecsapott bogarakat és poroszke-
ket. A nagylátást a mikroszkóp hihetetlen
410 000 pixeles CCD kamerája végzi, a kép
pedig a 7 inches TFT LCD képernyőn jelenik
meg. Nem kell többé az apró nezőkőbe
bámulni, hiszen minden tökéletesen
látható a kijelzőn is. Az eszo-
s akár rogzit-
is a képeket, és elküldheti őket PC-re, hogy
ott szerkeszd, e-mailzed a kollégáidnak, vagy
kinyomtasd. A Sony TechnoLOOK-ját már
kapható.

1911

Ára egyelőre ismeretlen Tel.me www.telme.cc



Elegend van már a WAP-ból,
és nincs túlre-
més kapcsolódni. A Tel.me 1911-es telefonja 90
gramm, és egyike az első GPRS telefonoknak.
A modern külső készülék egy beépített Blue-
tooth chipet is tartalmaz, amely támogatja a
használatát. A telefon előre láthatóan időn
össze jelenik meg, a GPRS-sel egy időben. És
míg a G3 használhatósága a nagyvárosokra
korlátozódik, a GPRS sokkal eltértebb lesz.
Persze az is kérdés, hogy kis házikóba mikor jut
e a technika.



AIBO

Kb. 440.000 Ft Sony www.aibo.com



Az AIBO már két éve kapható, a Sony az évfordulót pedig úgy ünnepli, hogy kihozza a fém eb kulonböző színű változatait. A digitális kutys most hófehér, zafír viola (ez mi lehet?), és zöld színben jelenik meg. A Sony azt is tervezi, hogy egy memóriachipet is készít, amely meg lesz töltve extra parancsokkal. Az AIBO Messenger például képes lesz felolvasni az e-mailjeidet és kedvenc weboldalaidat (hogy lehet felolvasni egy weboldalt? rejtély), az AIBO Navigatorral pedig PC-ről irányíthatod a negylábú. Lásd, amit ő lát! Készítsd el saját kutyakamera-filmjeidet! Ez a biológiai nem lát fekete-fehérben, és az új küldővalóban lenyűgöző, sőt, ha ide-oda fordítod az ébet a napfényben, úgy tűnik, színt vált.

Dyson Contrarator

Kb. 400.000 Ft Dyson www.dyson.com



Hogy miért írunk egy mosógépről? Nem nehéz kitalálni, ha egy pillantást vetesz a képre. A Dyson új szexis tisztítóeszköze a Contrarator nevet kapta, és a világ egyetlen két-dobos mosógépe. Ez annyit tesz, hogy a mosógép dobja két részből áll, amelyek ellentétes irányban forognak, így szó szerint kúpielik a koszt a ruhákból. Tartalmaz még egy penzbedobó és -visszaadó nyílást is, és egy gyermekzárat, amely megakadályozza, hogy a kicsik bele-másszanak. Hogy mi a köze a számítógépekhez? Nos, ez a világ első frissíthető szoftverrel rendelkező mosógépe. A Dyson szerint ez lesz a jövő mosógép-technológiája. Már csak az a kérdés, mikor jelenik meg hozzá az első patch

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

PCFormat



Illusztráció: Eddie Bowen

Zűrmaijomnak sikerült még idejében, rókázás előtt levennie a sisakját.

A Zűrmajom esete a vírusokkal

Ajjaj! Egy vírus! Ha nem vigyázunk, már vihetjük is a PC-t az orvoshoz. Zűrmajom is komolyan veszi a dolgot...

VOLT MÁR VIRUSOD, VAGY NÁLAD A McAfee Vshield fut? Ismersz olyan embereket, akiknek a merevlemezét egy e-mail rongálta meg, vagy munkájuk veszett el egy problémás letöltés miatt? Bizonyára nem sokat. Könnyű elbagatellizálni a vészmadarak híreit, amíg velünk meg nem történik ez. Elég egy gonosz program, és mi is kezdhetünk panaszkodni a törölt merevlemezekről, a besült alaplapokról, vagy a Bill Gates kompromittáló képekről.

Az emberek izgalmasnak, de ugyanakkor ijesztőnek is találják a vírusokat. Az általuk keltett félelem nem csak a dollár milliós vírusirtó-ipart táplálja, hanem a filmkészítők és regényírók képzeletét is. „Az emberek azért félnek a vírusoktól, mert számítógépükről van szó, amely a magánszférájuk része; ezt pedig nemigen szeretnék birtéktelen személyek kezébe adni” – mondja David Perry, a Trend Micro

A félelem része az is, hogy a vírusok úgy hangzanak, mintha... vírusok lennének. Az, hogy a PC-k megbetegedhetnek, nem hangzik túl jól.

cég oktatási igazgatója, aki mellesleg a világ egyik legnagyobb antivírus-szakembere is. „A felhasználók számára ijesztő gondolat az, hogy PC-jükön egy másik által betöltött program futhat le.”

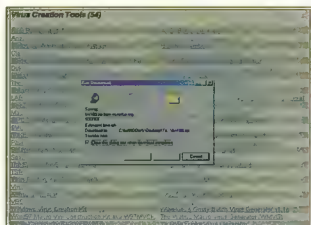
Ez beteges!

A félelem része az is, hogy a vírusok úgy hangzanak, mintha... vírusok lennének. Az, hogy a PC-k

A vírusok működése

Több tucatnyi vírustörzs van; ezek közül az elsőt „állományfertőzőnek” hívták. Hogy miként is terjedtek a vírusok a Net korszakának hajnalán?

- 1 Amikor egy fertőzött csatolt állományt vagy programot futtattunk, a PC azt a merevlemezről a memóriába másolta. Így még akkor is futott, amikor a felhasználó elindított egy másik szoftvert.
- 2 A vírus a fertőzött programra ruházta át az irányítást. Amikor a felhasználó elindított egy programot, a vírus újra futni kezdett.
- 3 A vírus bemásolta magát az addig steril szoftverbe. Amikor a folyamat megismétlődött, a fertőzés továbbterjedt.



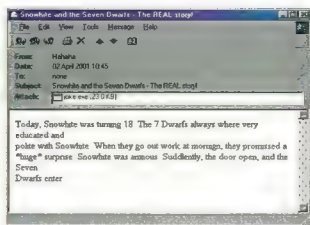
A Wildlist az összes vírus fent van, az ILOVEYOU-tól a Homepage-ig. Olyan, mint egy szafaripark.

► megbetegedhetnek, nem hangzik túl jól, és a „vírus” szó is csak megerősíti azt a hiedelmet, hogy a számítógépes vírusok amolyan digitális betegségek. Nos, a számítógépes vírusokat azért hívják így, mert biológiai társaikhoz hasonlóan egy gazdát fertőznek meg, aztán sokszorozódnak. Viszont éppen a terjedésük módja különbözik. A valódi vírusoknál létezik egy természetes járványküző, amelynél elhal a járvány, ha nem terjed elég gyorsan. A PC-k világában pár óra alatt megbirkóznak a vírusokkal, viszont internetes terjesztésükhöz elég bizonyos (akár kis) számú fertőzött komputer. Emiatt a vírusokat nem lehet csak úgy varázslással megsemmisíteni – ez egyébként a vírusirtó-forgalmaok egyik fő érve is.

Azt viszont már nem annyira kötik az orrnakra, hogy hányféle vírus is garázdálkodik. A számítógépes vírusok vagy „vadak”, vagy „egzotikusak”. Azokat hívjuk vadnak, amelyek aktívan terjednek a PC-ken; az ismert, de ritkán fertőző vírusokodokat pedig egzotikusnak hívjuk. A Wildlist (www.wildlist.org) szerint 2001 márciusában csak 252 vírus volt terjedőben. Ez szinte semmi ahhoz a több ezres vírusfigyelmeztetés-tömeghez képest, amelyeket napról napra küldenek szét a segítő-kész, de naiv emberek. Ezeket a kacsákat (angol nevükön hoaxok) Mr. Perry is nagyon utálja. Szerinte részben ezek miatt félnek annyira az emberek a vírusoktól. „A vírusirtó-vásárlók egy része nem is tudja, hogy mire képes egy vírus” – magyarázza. „Amikor moziba mennék, azt látják, hogy a vírusok miatt füst és lángcsóvák csapnak ki a gépből. Az emberek rendesen félre vannak informálva. Ez pedig képeletükből, a médiából, és részben a vírusirtók gyártóitól ered. A vírusmintások szerintem legalább olyan rossz, mint maguk a vírusok.” Az írodákban azok, akik először találkoznak a vírusokkal, gyakran rögtön szakembernek képzelik magukat, s fűt-fát figyelmeztetnek. Perry szerint az emberek szeretnek fontosnak látszani, így továbbadják ezeket a dolgokat. Szeretik elhinni azt, ami keresztülmegy rajtuk. 10 éve dolgozom olyan cégeknél, mint a Cybermedia, a Norton és a McAfee. Ahányszor csak megjelent egy vírus, emberek százaai hívtak fel az ügyfélszolgálatot, mondván: „azt hiszem, egy fertőzött e-maillt olvastam, ezért formattáltam a merevlemezem”.

Az ismeretlen veszély

Akár félreértik ezt, akár nem, a számítógépesek jogosan izgatják magukat – legalábbis ezt mondja April Goostree, a McAfee.com kutatási menedzser. „A legtöbb ember nagyon fél a vírusoktól, főleg ha azok adatvesztést eredményezhetnek. Az adatvesztés termelési készt, pénz- és időbeli veszteséget eredményezhet. Ha pedig képek vesznek el, különleges események megmentőiről kell lemondanunk.” Goostree szerint az embereket nem ok nélkül izgatják a vírusok: „Azért vagyunk kíváncsiak a vírusokra, mert technológiai szempontból nem ismer-



Kösz, most nem. Egyes vírusok gyönyörű ígérvé biztatnak arra, hogy lefuttassuk őket...

A vírusok internetes terjesztéséhez elég bizonyos (akár kis) számú fertőzött komputer.

jűk őket. Hogy működnek? Honnan jönnek? Hogy kerülnek a gépünkbe?” A szakember szerint az embereket azért foglalkoztatják a vírusok, mert egzotikusnak, idegennek tűnnek, s „olyan, nemzetközi jellegűek, amelyeket az átlagfelhasználó különlegesnek tart.”

A vírus-mitoszok ugyan nem segítenek senkinek, de mégsem tekinthetjük mesének őket. Az internet-használatok valóban ki vannak téve bizonyos veszélyeknek, és érdemes vírusvédelmet használni. Jó pár cég ajánl ilyen szoftvéreket, de melyiket is válasszuk? A két legnagyobb firma a Network Associates (a McAfee tulajdonosa) és a Norton termékeiről ismert Symantec. Mindkettő egyévi, ingyenes vírusadatsztá-isszítást nyújt. A McAfee egy ingyenes, bár leegyszerűsített online víruskeresőt is kínál a www.mcafee.com címen.

Mentségek, kifogások

Akármiely csomagot is választjuk, talán épp ezért mentik majd meg bőrünket, de esetleg csak a processzoridőt csorják majd évekig – nem lehet előre tudni. Dave Perry-nek azonban igaza van: „Csak akkor vennél tűzbiztosítást, ha már leegyet a házad?” A vírusok mindig is jobban sújtanak majd egyes embereket, mint másokat, de a PC Formát-nak sikerült detektálnia azt a demográfiai csoportot, amelyet leginkább sújt a vírus-probléma – ezek pedig az iskolások. A rózkáz macskákat és az éhen halt papagájok történetei már a múltat képezik, a srácoknak új indokok kellene a házi feladat alóli kibújásra. Nos, erre is jók a PC-vírusok. David Bateman, egy londoni angoltanár szerint egyik diákja egyszer arról panaszkodott, hogy gépéből kifogyott a tinta; Bateman lemezen kérte be az esszét, de a kölyök ekkor meg a Melissa vírusra panaszkodott. „Átfuttattam a lemezen egy víruskeresőt, és – ki hinné – sem vírus, sem házi feladat nem volt rajta.” PC

Top 5 – Kacsák és parák

Good Times

Mióta 1994 novemberében elkezdtek terjedni a pletykák a Good Times vírusról, egyetlen egyszer sem találta őket. A levelezőket arra figyelmeztette valaki, hogy a Good Times szavak olvasása káros lehet a PC-re. Néhány évtizedes-gárdák továbbították a hírt az embereknek, aztán küldték egy mált Good Times tárgymegjelöléssel. Az emberek persze nem merték megnyitni az üzenetet.

ICQ vírus

Ez a egyik divatos vírusrész az „ICQ vírus”. Ez akkor indult be, amikor valaki olyankor írt a többieknek, hogy „Vigyázz, vírus töltődik le”. Az ICQ-sok elhitték ezt, és pánik-jukban azonnal figyelmeztetni kezdtek társaikat.

It takes guts to say Jesus

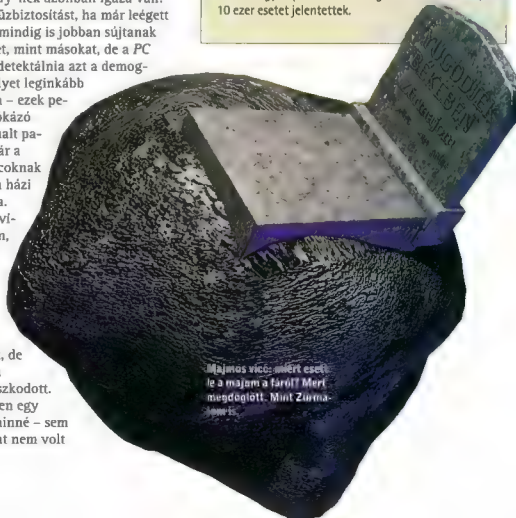
A Good Times hoaxból eredő példány arra figyelmeztetett, hogy minden számítógép tönkremegy, amelynek társasorában ez a mondat szerepel (gyakran mára a figyelmeztetés tárgya is ez volt). Eltűnt, de nemrégiben újra megjelent.

Kournikova

Ez a vírus nagy hisztériát keltett február 12-i felfedezésekor. Közel azonos az ILOVEYOU-val, ezért a vírusirtók könnyedén lefűltek.

Michelangelo

Az 1992-es vírus azzal fenyegetett, hogy minden év március 6-án (a művész születésnapján) törli a PC-k merevlemezét. Amikor egy gyártó beismerte, hogy 500 PC-t a vírussal fertőző szállított, tömeghisztéria alakult ki. John McAfee azt mondta a Reuters hírgyűjtőnek, hogy „a vírus ötmillió gépre kerülhetett fel”. A nagy napon azonban alig 10 ezer esetet jelentettek.





hp LaserJet 1200 sorozat
14 lap/perc

Többfunkciós változatban is kapható.



hp LaserJet 2200 sorozat
18 lap/perc



hp LaserJet 4100 sorozat
24 lap/perc



hp LaserJet 9000 sorozat
50 lap/perc

Gyorsaság lapról lapra:

új hp LaserJet nyomtatócsalád



Az új generációs LaserJet nyomtatók igazán naprakészek, hiszen kétszer gyorsab-

bak elődeiknél. Sőt, ez még nem minden! Havi terhelhetőségük két-háromszorosára nőtt, így a legnagyobb hajításban is megállják a helyüket. Ráadásul alacsony üzemeltetési költség mellett kiváló minőségű nyomtatásokat produkálnak.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEVŐSZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!

50 program csak Neked

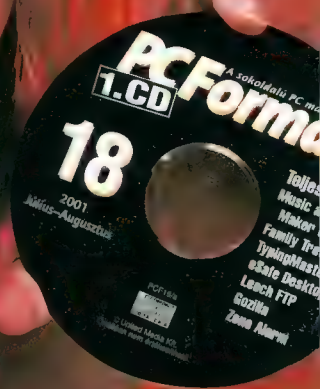
Töltsd le:
 Ashampoo Uninstaller Deluxe
 Cacheman
 DirectX 9.0c
 FlashGet
 Hotfix
 PC-Check
 RamBooster 1.6
 RegCleanr
 Win Tune

Telepítsd:
 ABC Security Protector
 Download Accelerator Plus
 eMule
 eMule
 eMule
 Internet Explorer
 Netscape
 Tiny Personal Firewall

Telepítsd:
 All Fonts from the
 Font Emporium
 CursorEx (Win 2000 only)
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow

Telepítsd:
 CNET CatchUp
 DVDGenie
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow

Telepítsd:
 AVDisk
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow
 ePhotoShow





Ami kell a PC-nek

Gyúrd fel a PC-t az 50 ingyenes program segítségével, melyeket arra terveztek, hogy tip-top állapotban tartsák gépedet.

A CD-mellékleten megtalálod a teljes verziós segédprogramok lehető legátfogóbb gyűjteményét

ITT VAN TEHÁT, MINDEN, AMIRE CSAK szükség lehet, hogy a PC-d olyan simán működjön, mint mikor megszületett. Akár most vásároltál egy vadonatúj rendszert, akár egy régit frissítesz; akár újratelepíted a Windows-t, akár újra a régi formába akarod hozni gyorsítani a PC-det, megtalálod a neked való programokat.

Az e havi CD-mellékleten és az elővetkező pár oldalon megtalálod a teljes verziós segédprogramok lehető legátfogóbb gyűjteményét. A teljesítmény-optimalizálással, internettel, Windows testre szabással, hibakereséssel foglalkozó szoftverek között biztosan lesz olyan is, amelyet keresel. Mindegyik egy célra, és csak egy célra szolgál: a lehető legnagyobb teljesítményt kihozni a PC-dből.

Tartsd kéznél mindig a CD-t és a magazint; sosem tudhatod, mikor jönnek jól.



On-line



Nem a legszebb oldal, amit valaha láttál, de személetes Windows-típusú felülettel és trükkökkel találhatod – főleg NT/2000 alá, de a többi verzióról is olvashatsz.



Az InfiniSource gondozása alatt álló oldalon számos hasznos tanácsot találhatsz a Windows teljesítményének fokozására, emellett freeware és shareware segédprogramok széles választékát nyújtja.



A Windows és egyéb alkalmazások feltuningolásával foglalkozó site nem kezdőknek való; azonban a közép ill. haladó szinten álló felhasználóknak tökéletes.



A cím nagyszerű gyűjteménye a Microsoft OS-ek tippeinek – ahogyan erre a címből is következtetni lehet.

Teljesítmény

Növeld a PC-d állóképességét néhány teljesítménynövelő sz(oftv)errel.

AKÁRCSÁK A SPÓRTAUTÓK ESETÉNEM, A PC-D KARBANTARTÁSA NEM ELSŐFÉLÉSTÉBÉ KERÜL, DE MINDIG MEGÉRI. Mikor megvetted a géped, talán még istenszerű játékszörnynek hitted, de a hetek és hónapok alatt teljesítménye szépen lassan visszaesik. A Registryt egyre inkább elűmlik a programok telepítéséből és eltávolításából származó hulladékok, a hivatkozások már rossz helyre mutatnak, a driverek elavulnak, és ez még csak a teljesítménycsökkenés egy kis része. Érd el újra a géped csúcsteljesítményét az itt leírt segédprogramokkal!



1 Ha RAM-ot szabadítasz fel, ez nagymértékben növelheti a rendszerteljesítményt, így a RAM-kezelés telepítése és háttérben történő futtatása jó ötlet. Indítsd el a **RamBoost**-et, és kattints a **Preferences**-re. Bizonyosodj meg róla, hogy a **Run at alarm level** be van jelölve – így a **RamBoost** automatikusan fut majd.

RamBoost v1.6

File Edit Help Clear clipboard

Memory control

Target level of free RAM

Ram and Cpu-usage

CPU-Usage: 10%

Free RAM at the moment: 74892 Kb

Free Ram (% of 255 Mb)

26%

Action

Optimize Toggle mode Send to tray

Alarm Level = 3 Mb. Screen update every 1 sec.

2 A RAM figyelmeztetés szintjénél indul be a **RamBoost**, ezt a 10% körüli értékre érdemes állítani. Mikor ezt a pontot eléri a RAM a töltöttség, a **RamBoost** felzabálja a megadott mennyiségű memóriát. Állítsd be, hogy a **RamBoost** minden indításkor betöltődjön.

Internet

Ne is gondolj Netezésre, amíg nem tettél meg néhány biztonsági óvintézkedést.

HA VAN INTERNET-ELÉRHÉSE, olyan, mintha egy nagy városban élnél, mivel nézelődhetsz, vásárolhatsz, tehetsz, hallgathatsz, amit csak akarsz. De ahogyan egy városban is bezáród a lakások és a kocsid ajtaját, az interneten is meg kell tenned ugyanezeket – sőt, ha lehet, még óvatosabbnak kell lenned, mint a valós életben. A folyamatos internet-kapcsolat és a széles sávú kapcsolatok terjedésének korában érdemes mindent megtenni az on-line rosszfiúk ellen. Egy kis elővigyázatossággal rengeteg időt, pénzt és bosszúságot spórolhatsz meg.

A CD-mékkletlen megtalálód az összes olyan programot, amelyek megvédnek az internetes támadásoktól. Még olyan eszközöket is találhatsz, amelyekkel megkönnyítheted az internetes navigálást és keresést – mi mindenre gondoltunk...

eSafe Desktop | Sandbox

Sandbox

Personal Firewall

Administrator

Antivirus

Wizard

Help

Exit

Sandbox

Map of restricted areas

My Computer

A: A:\

C: (BDM_PRELOAD)

Current dir files

ant

Restricted areas

C:\PROGRAM FILES\ESAFE\PROTECT*

C:\PROGRAM FILES\ESAFE\PROTECT\DATA

Allowed activities

Read

Write

Execute

Create

Delete

Files With Full Access

1 Először is telepíts egy tűzfalat, hogy a nem kívánt látogatók kint tartsanak – a CD-mékkletlen található **Tiny Personal Firewall** pont megfelel erre a célra; az installálás után indítsd újra a gépet. Amikor te vagy valamilyen program adatot küld az internetre, a szoftver megerősítést kér, hogy elküldöd-e azt.

Melyik e-mail kienst?

A három legismertebb e-mail kientestíró – és kétségtől sokan akadnak, akik sokkal többet fél tudnának sorolni! – nehézség dolga van annak, aki választást akar közzé tenni. A három fő szövezerő az Outlook Express a Microsofttól, ami ingyenesen kapható a Windowshoz; a Netscape Messenger, amely a Netscape Navigator-ról, és, az Eudora. Ott van még az Outlook, a Microsoft szövezerőnek fizetős változata, de a legtöbbet nem használják az extra tulajdonságok, és az Express változatnál maradnak. A három ingyenes szövezerő közül az Eudora a legkevésbé ismert, de egyre népszerűbbé válik, hiszen képes összefűzni rengeteg nagyméretű levelet anélkül, hogy kiadná. A www.eudora.com-ról ingyenesen

Az *Eudora* egyik egyedi tulajdonsága a levéltartalom-ellenőrzés, amely végignézi az e-mailben található szavakat, és figyelmeztet, ha az rossz szándékú!

sen letölthető szoftver a Qualcomm terméke, és három verziója ismert: a fizetős (kb. 20.000 Ft, teljes verzió reklámok nélkül), a szponzorált (teljes verzió reklámokkal) és az ingyenes (csökkentett funkcionalitás reklámok nélkül).

Mindegyiknek megvannak az előnyei és hátrányai. Például az *Eudora* kiválóan alkalmas nagy mennyiségű levél kezelésére; de melyik verziót használd majd? Zavarnak például a reklámok?

A Netscape Messenger kétségkívül a leggyeszűrebbre kezelhető mind közül; azonban ha pár száz üzenetnél többet próbálsz vele tárolni, megtörik szegény. A hircsoportok olvasásával és a HTML-tartalmú levelekkel is akadnak problémái, úgyhogy ha a híreket ilyen formátumban kapod, másra lesz szükséged.

Az Outlook Express megtanulása kicsit nehezebb, azonban az IE, Hotmail és MSN Service kompatibilitás nagyon hasznos tulajdonságok; akik ezt használják, nem szívesen váltanának másra – és mi egyetértünk velük.

[illegible]

A **Microsoft Outlook**-kal mindent megjeleníthetsz a képernyőn: névlistákat, levélmappákat, a bejövő leveleket, és magukat az e-maileket.

3 Ha nincs a RAM-on szabadon van helyed, itt van még, hogy részletesebben is belemerj a dolgokba – erre való az **XL-R&R** a MadOnion.com-tól. Telepítsd fel, és kattints a **sárga Go!** gombra a szoftver indításához. Itt egy rendszerprofil állíthatod be, amit a szoftver összevág a jelenlegi beállításokkal.

4 Kattints a *Continue-ra*, és az *XL-R&R* csatlakozik az on-line adatbázishoz. Ha még nem voltál a site-on, először regisztrálnod kell magad, majd bejelentkezhetsz. Ezután azonnal kaphatsz néhány tanácsot a géped felállításának feljuttatására.

5 Ezután a Regisztrált listájuk meg. Csak a RegClear-t és Inlédst el. Először megvizsgálja a Regisztrdet, hogy megtudja, milyen változtatásokat kell eszközölni. Ezután a Fix Errors-ra kattintva javíthatja a hibákat.

6 Természetesen azt sem árt tudni, hogy ezek a segédprogramok hasznos módosításokat végeztek-e a PC-den. Erre használható a **WinTune**, amely ellenőrzi a géped általános teljesítményét. A vizsgálatok eredménye minden alkalommal mentésre kerül, így könnyen összehasonlíthatod az egyes változtatások eredményét.

Personal Firewall

File Edit Help

Personal Firewall selection

Bank Save Save As Export

Firewall Map Content Filter Privacy Operation Times Enforcement Application Firewall

Filters the following:

- ☒ Address names
- ☒ Data contents
- ☒ Newsgroup names

☒ Exact match

List of forbidden words:

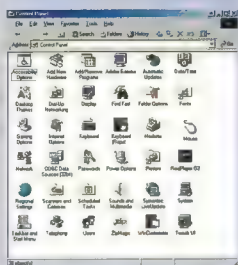
GERI HALLIWELL

2 Ha egy adott programra bejelölöd az adatforgalom engedélyezését, a tűzfal automatikusan átengedi azt – az aktuális bűngészőt és levelezőprogramot érkeimes ide sorolni, hiszen különben folyamatosan megkapod ezt az alakot. Nyisd meg a Start menüből a Firewall Administrationt, és állítsd be, hogy a tűzfal mit engedjen át és mit ne.

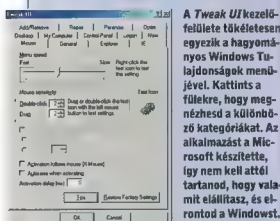
3 Az eSafe Desktop még az on-line biztonságáról is gondoskodik. Futtasd a varázslót, hogy beállíthasd a rendszered Sandbox területeit – itt amikor feltetheted az aktív tartalommal rendelkező fájlokat, hogy azok hozzáférnének a rendszered sérülékeny pontjaihoz.

4 Ez a tűzfal tartalom-szűrőként is működhet. Megadhatod a saját listádat a tiltott szavakról, így nem kell félned attól, hogy a gyerekeid esetleg rossz helyre tévednének – persze saját magad is megvédeheted a sok pop-sztár oldalától...

Ügyeskedj

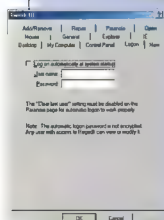


Csomagold ki a **Tweak UI**-t, majd telepítsd a Vezérlőpultba. Dupla kattintás az ikonra, és a program elindul. Ha segítségre van szükséged, a súgófájlt a Windows/Temp mappában találod.

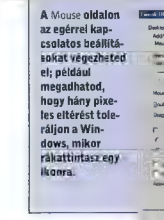


A **Tweak UI** kezelőfelületet tükölként egyezik a hagyományos Windows Túlajánások menüjével. Kattints a fülkére, hogy megnézhess a különböző kategóriákat. Az alkalmazást a Microsoft készítette, így nem kell attól tartanod, hogy valakit elátlalítsd, és elrontod a Windowst.

A Repair oldalon lehetőség van ki-javítani a hibás Windows-ikonokat. Csak állítsd be a megfelelő opciókat, nyomj OK-t, majd indítsd újra a gépet. A fájli-hozzrendeléseket is innen irányíthatod, az elfogadtatás hasonlóan működik, mint az ikonoknál.



Elegend van, hogy hallozzátok jelszóval kell bejelentkezni? Csak addig, amíg ezt helyettesít a **Tweak UI** automatikusan! Csak írd be a felhasználói nevet, a jelszót, a szöveg elvégzi a többi.

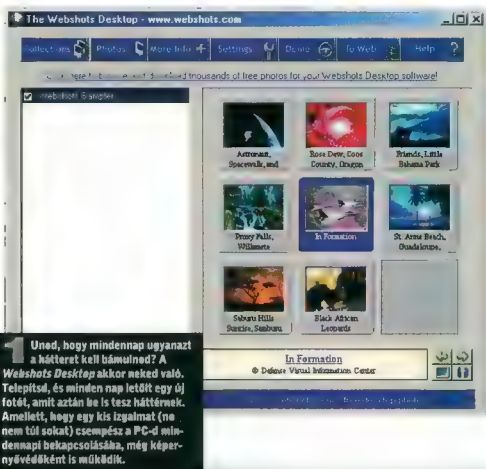


A Mouse oldalon az egérrel kapcsolatos beállításokat végezheted el például megadhatod, hogy hány pixelt elegendő elmozdítani a Windowst, mikor rákattintasz egy ikonra.

Testre szabás

A számodra ideális motorbicikli egy krómozott Harley melyre eresztett ülésel? Akkor szeretni fogod ezeket a programokat...

MÁR EDIG IS JÓ PÁR SEGÉD-program megjelent, amelyek a PC-d teljesítményét hivatottak fokozni – ezekkel már foglalkoztunk is; azonban a PC-d megjelenését módosító szoftverekről még nem eset szó. Mindannyian tudjuk, hogy a Windows asztal még testvérek között is egyenesen unalmas, és bár kicsit fel lehet dobni képernyővédőkkel és háttérképekkel, az itt leírt segédprogramok segítségével még többet kihozhatunk belőle. A Desktop Architect a gPhotoShow és a többi könnyen navigálható programmal te is testre szabhatod számítógépedet.



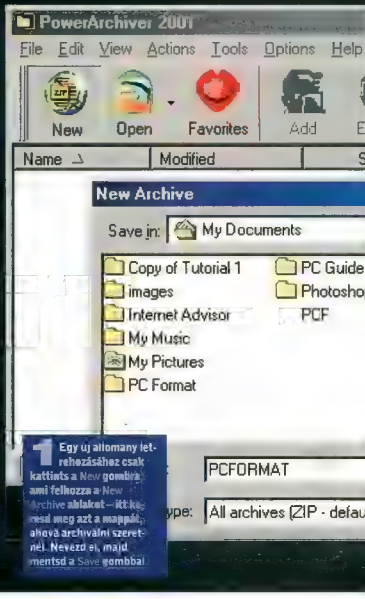
Used, hogy mindennap ugyanazt a háttérképet lássd? A **Desktop Architect** akkor működik, ha telepítetted, és minden nap letölti egy új fotót, amit aztán be is tesztelheted. Amellett, hogy egy kis izgalmat (ne nem túl sokat) csempész a PC-d mindennapi betápláltságába, még képernyővédőként is működik.

Fejlett segédprogramok

Nem csak arról van szó, hogy fejleszteni kell a PC-d.

A CD-mellékleten összegyűjtött segédprogramok nem csak arra jók, hogy a PC-d gyorsabb és hatékonyabb legyen; közülük számos arra való, hogy te is hatékonyabban dolgozz. Az ebbe a kategóriába tartozó 10 program mindegyike csúciszintű. Akár arról van szó, hogy nyomom követni saját és mások munkáit egy archiváló-szoftver segítségével, vagy csak egy naptárról, mindegyiket hasznosnak fogod találni.

Az archiválás témakörében a **PowerArchiver 2001**-et tudjuk ajánlani. Segítségével össztömörített fájllistát, hogy elmentsd munkádat, vagy hogy nyerd el egy kis helyet a merevlemezeden – az ismert tömörítőprogramok (pl. Winzip) funkciói mellett azonban számos egyéb extrával szolgál. A **PowerArchiver** képes együttműködni az összes ismert tömörítési formátummal (meg nehallgani, ami nem ismert...) és képes önkisomagoló EXE fájlokat készíteni azok számára, akik nem elég szerencsések ahhoz, hogy rendelkezzenek a **PowerArchiver** egy példányával.



1 Egy új atommag létrehozásához csak kattints a **New gomb**ra, ami felhívja a **New Archive ablakot** – Itt megadhatod az új magat, az új atommagot, majd kattints a **Save gomb**ra.

Mi is ez?

Mikor a weben szörföztél, a meglatogatott weboldalakhoz tartozó fájlok elmentésre kerülnek a gépeden, hogy az oldal az újbbi megtekintéskor gyorsabban töltődjön be.

Alapvetően a digitális médiák kódolásának és dekódolásának módszere. Az MP3 fájlok és a DVD lejátszásához is megfelelő codekek kellenek.

A programok installálásakor keletkező fájlok, amelyek részletes információt tartalmaznak a programról, a Windows rendszer segítségével képesek többet elmenteni.

Portable Document Format (hordozható dokumentum-formátum), az Adobe által kidolgozott formátum, amelynek segítségével a számítógép üzemeltetője a dokumentumot a számítógépén való tekintet nélkül a számítógépén megtekintheti.

Ez a fájlmóda meg a Windows-nak, mit hogyan jelenít meg. Az alapértelmezett beállítás az Explorer.exe, de a segédprogramok ezt megváltoztathatod.

Old program
Egyfajta vírus, amely passzívban vár a megfertőzött dokumentumban egy bizonyos dátumig; ezután megfertőzi a számítógépet.

2 Tetszik az élet, hogy saját fotó kiállításod legyen? Miért ne használnád a saját képeidet? Telepítsd a **gPhotoShow**-t, menj a Megjelentetés menüpontból a Képre nyitod az oldalt. Válaszd ki a **gPhotoShow** képgalériáját, és a Beállítások-kal szabd az igényeid szerint. Akár zenét is hozzáadhatsz!

3 Az asztali ikonjainak megváltoztatása az egyik módja a Windows-külső frissítésének. Hozz létre egy új mappát valahol a merevlemezeden, helyezz rá valamilyen frissítés névvel (pl. **Ikonek**). Ezután csak másold át az **Icon Land**-ből az írné fájlokat, ebbe az új könyvtárba.

4 Kattints jobb gombbal az asztali ikonra, amellyel meg szeretnél változtatni, válaszd ki a Tulajdonságok menüpontot, ott pedig az Ikon-ra kattints. Keresd meg az új ikonek könyvtárt, válaszd ki, hogy minden fájl láss. Kattints duplán a kívánt új ikonra, majd nyomj OK-t az elfogadásához.

5 Ha szeretted az új ikont, miért ne frissítsd egy kicsit a kurzorodat is? A **Cursor Skins** telepítése után megadhatod a kurzorod külsejét is. Az alapbeállítás már nagyon unalmas; ezt könnyen megváltoztathatod, vagy akár saját kurzort is készíthetsz.

6 A **CursorEx** használatával Windows 2000 alatt is létrehozhatod a kurzorokat; ha ez megvolt, nézd meg a **Desktop Architect**-et. Ennek segítségével egy Windows alatt alakíthatod át az egész asztalt, különféle effekteket hozzáadva; akár előzetest is nézhet az beállításokból, mielőtt alkalmaznád őket.

2 Az **Archiváló** az archív fájlokba a szükséges módszerrel adatait fájlokba és megtekinthető. Ugyanakkor az adatok a főmódot megtekinthető, valamint az, hogy a fájlokban lévő adatok a fájlokban lévő adatok.

3 Az archív fájlok megnyitására csak kattints az **Open** gombra. Keresd meg az archív fájlt, és nyisd meg. Ha meg szeretnél nézni egy betöltött fájlt, csak kattints rá duplán, és a társított program automatikusan elindítja azt.

4 Ha ki akarod távolítani egy archív fájltól a tartalmat, az első módszerrel nyisd meg azt, és kattints az **Extract** gombra. A kitérítés történhet egy új vagy már létező könyvtárba. Válaszd ki a kívánt fájlokat, és nyomd meg az **Extract**-et.

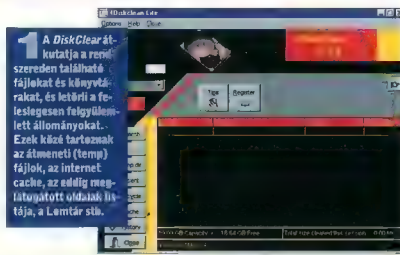


Hibajavítás

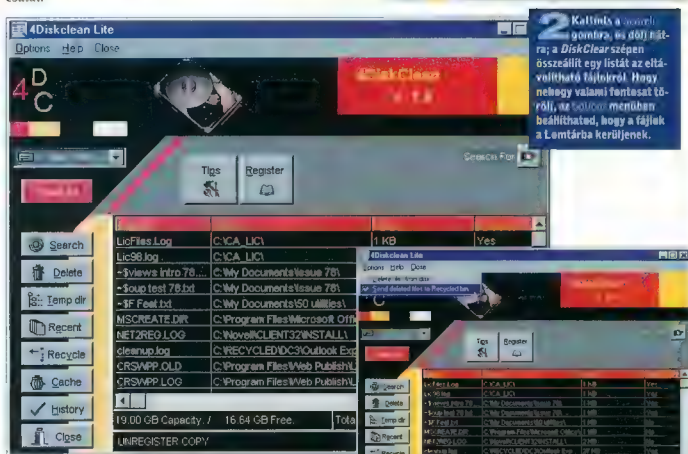
Mit tehetsz, ha gond van a PC-del? Kidobhatod az ablakon – mi inkább ezeket a szoftvereket használnánk...

Egyszer biztosan eljön az idő, mikor valami elromlik. Úgyan csak saját tapasztalatból beszélhetünk, de semmi sem biztosíthatja, hogy a Windowsod hibátlanul működjön az idők végezetéig. Bárki, akinek már volt ilyen végetes lefagyása, tudja, hogy milyen zavaró dolog; és azt is, hogy milyen idegcsőt és nagyrészt eredménytelen) a technikai tanácsadást hívogatni.

Tehát miért nem oldand meg a problémákat saját magad? Nem olyan nehéz, mint amilyenek hangzik, és ha felfedezel egy potenciális problémát, mielőtt az még kiütné a gépeden, félig már meg is nyerted a csatát.

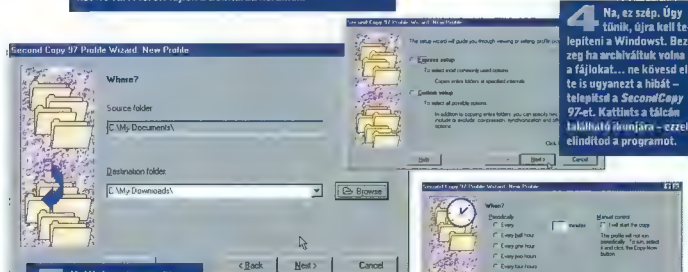


1 A DiskCleaner-t indítva a rendszeren található fájlokat és könyvtárakat, és letárolja a feleslegesen fagylyagított állományokat. Ezek közt tartoznak az átmeneti (temp) fájlok, az internet cache, az eddig meglatogatott oldalak listája, a Lomtár stb.



2 Kattints a 'Search' gombra, és dölj mátra; a DiskCleaner szépen összeállít egy listát az eltávolítható fájlokról. Hogy nehezy valami fontossáti bbi, az a teljes mértékben beállítható, hogy a fájlok a Lomtárba kerüljenek.

3 Ha megnyomod a Delete vagy Clear all gombot, a lista összes eleme törlésre kerül. Ha meg akarsz őrzeni egy fájlt, kattints a hozzá tartozó Delete? oszlopra, és állítsd az értéket No-ra. A törlött fájlok a Lomtárba kerülnek.

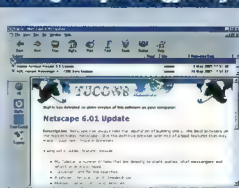


5 Kattints a New Profile gombra, és előírd egy verziós. Válaszd az Express Setup-t, és add meg, milyen gombokat szeretnél archiválni. Ezt követően az archivált fájlmappát kell megnevezni.

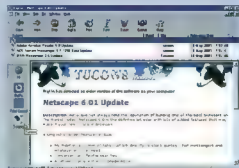
6 Végül beállíthatod a böngészőben, hogy milyen gyakran mentes automatikusan a SecondCopy. Lehetőség van indításkor vagy leállításakor frissíteni a fájlokat, vagy amikor csak akarod. Akár egy naptárban is beállítható, a SecondCopy mikor végezze feladatát.

4 Na, ez szép. Úgy tűnik, újra kell telepíteni a Windows-t. Bezeg ha archíroldt volna a fájlokat... ne kövessd el te is ugyanazt a hibát – telepítsd a SecondCopy 97-t. Kattints a fájlok lakóhelyét ikonjára – ezzel előírd a programot.

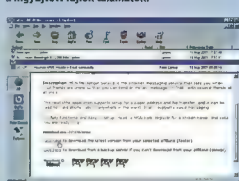
A Big majd megjavítja



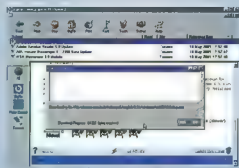
A BigFix ellenőrzi az internetes frissítés- és patch-gyűjteményt, és megmondja, hogy van-e a jelenlegi újabb verziója a gépeden található Windows szoftvereknek.



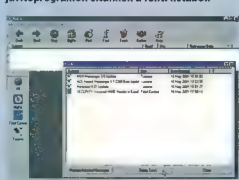
A BigFix mindezt a keresést és elemzést automatikusan végzi. A bal oldalon látható, milyen site-okat keres végig, a képernyő tetején pedig a kigyűjtött fájlok listái.



Jelöld ki azt a javítást, amelyik érdekel, és megkapod a részletes leírást – mintha az Outlook Express-t használnád. Kattints a hivatkozásra a letöltéshez.



A BigFix letölti az adott patch-t, majd telepíti azt. Ha Windows patcheket töltesz le, a letöltés után újra kell indítanod a gépedet. A letöltött javítóprogramok eltűnnek a fenti listából.



Ha nem akarsz használni egy adott javítást, csak jelöld ki, és kattints a jobb alsó sarokban látható szemeteskuca-ikonra. Ezt – a Windows Lomtárhoz hasonlóan – rendszeresen üríteni kell.

KÁBELMENTES

KÉMKEDÉS

Az éterben több a zaj, mint valaha.
A hackerek pedig megőrülnek azért,
a sok adatért, amit vezeték nélküli
hálózatokon továbbítanak.
A PCF kémkörútra indul.

KÉPZELJÜK CSAK EL: A TÖKÉLETES dotcom irodát. A kecskeszállás kollégák elnyúlnak az IKEA bútorokon, 100%-os narancsleves szűrőszálgétnél, s ekközben VA10 laptopjaikon üzörgetnek egymással. A kifutófülk rolleren száguldanak, a portás pedig háromnegyedcsésze nadragóban feszül. Sokan jobban szeretnek a munkahelyen lenni, mint otthon.

Virtuálisan sok irodában szól a drum and bass és terjeng a kávéillat, azonban mégis a vezeték nélküli hálózatok jellemzik leginkább a modern irodát. Lehetővé teszik az alkalmazottak számára, hogy az épületen belül bárhol használhassák laptopjaikat, és hozzáérjenek a szerverekhez, az e-mailjükhöz, valamint a Nethez anélkül, hogy a kábeleikkel tönkre mennek a bútanjuk, vagy a hullt.



„Őőő, nem, tizedes úr. Csak a feleségemmel megyek a Tesco-ba. Bevásárlómániás.”

Hackelés: esettanulmány

Vásárlás este nyolc óra. Otthon kellene heverésznünk tévézve vagy újságot olvasva, de miféle üzleti terület mellett parkolunk világítás nélkül, járó motorral. Mellettem egy kolléga a HiGrade notebookkal, amelyet egy 3com Airconnect 11 Mbps vezeték nélküli LAN-kártyával szereltünk fel. Elindítjuk azt a kis appletet, amely a LAN-kártyát vezérli. Találunk egy jelet. Két kis fény villan fel a lehetséges ötből. A vezeték nélküli Ethernet hatótávolsága 100 méter – ez a jel nem túl erős, de azért megteszi. Három másik próbálkozás után találunk egy céges hálózatot, amelynél nincs azonosítás. Átfésüljük a mappákat és szűrőfűzünk egyet a Neten. Ha a vezetékmentes hálózatok mesterei lennének, a megfelelő eszközök és hálózati ID-k segítségével több rendszerbe is betörhettünk volna. De most gyorsan elutnánk, amíg még rajta nem kapnak. (Otthon ezt kérjük nem kipróbálni, mert csúnya dolog – a szerk.)

Adatok veszélyben

A vezeték nélküli világ terjedésével párhuzamosan sok cég megfélemledik arról, hogy hálózataik jócskán túlnyúlnak irodáik falain, s az adattömeg bizony kiárad a parkolóba és a szomszédos telkekre. Ez a láthatatlan köd tele van dokumentumokkal, jelentésekkel és e-mailekkel, amelyeket mindenki megtalálhat, akinek van egy notebook PC-je és egy vezeték nélküli Ethernet kártyája. E nyilvánvaló tény ellenére a legtöbb cég még arra sem veszi a fáradságot, hogy hálózatait jelszóval védje. A hackerek rá is jöttek, hogy miként húzhatnak klónt az elővigyázatlanlanságból – felszerelkeznek egy notebookkal és egy Ethernet-kártyával, majd útra kelnek jelet keresni. Kedvenc célpontjaik a modern üzleti parkok, a főutak, és a vezeték nélküli forradalom szele által megérintett internetes cégek, vagy műszaki vállalatok parkolói.

„Ha átsétálsz Budapest vagy London üzleti negyedén, sokféle adattal telítelt ta-

Egy hacker notebook PC-vel és vezetékmentes ethernet kártyával indul a jelek keresésére

lálkozhatsz” – mondja egyik, magát megnevezni nem kívánó forrásunk. Módszereik fő ihletése az 1983-ban készült filmser, a *WarGames*. A hackelés „nyers erőt” alkalmazó módszereit követőnek számok ezreit kell hívniuk, hogy találjanak egy biztosítatlan modemet vagy hálózatot. A kifinomultabbaknak azonban könnyebb dolguk van. A repterek és hotelek bővelkednek a hálózati adatforgalomban. Ha egy vezeték nélküli Ethernetes laptopot úgy hagynak, hogy jelszó nélkül lehetséges legyen az irodán kívüli állomány-megosztás – az alapbeállításban sincs jel-

Kábeltelen csodák



Vezeték nélküli Ethernet
Hatótávolság: 50-100 méter
Max. felhasználók: korlátlan
Biztonság: A cégek gyakran nem tudják, hogy hálózataik meddig terjed ki, ezért biztonsági részeket hagynak, pl. nem használnak jelszót, vagy bent hagyják a hálózati ID alapbeállításait.



Otthoni RF
Hatótávolság: 50 méter
Max. felhasználók: 10
Biztonság: Sok otthoni RF hálózati csomaghoz adnak hálózati menedzser szoftvert, amelyhez alapbeállításban nem kell jelszó. Sokan nem is állítják be ezt.



Bluetooth
Hatótávolság: 50 méter
Max. felhasználók: korlátlan
Biztonság: Jó bárá Bluetoothnak vannak biztonsági elemei a hálózati betörések elkerülésére, a korábban általunk tesztelt Toshiba kártyához nem kellett jelszó.

Fülhallgatók

A hacker élete sem egyszerű. Emberek itt épp a rendőrségi rádióon hallgatják, hogy a járdok beszélnek-e gyanús fehér furgonokról.

Laptop

A legalapvetőbb kellék. Kell bele egy PCMCIA-slot a vezetékes Ethernet kártyának, valamint egy jó elem, amely a bevetés végeig kitart.

CD-ROM

Tele webside-ekkel és pdf-fájlokkal, amelyek a WEP (hálózati kódprotokoll) algaritmusként hibát mutatják. Ha a célpont jelszót használ, akkor sem teljesen védtet a betöréstől.

szó – 100 méteres körzetben bárki könnyedén belenézhet a merevlemezbe. A hackerek demonstrálták is ezt a múlt hónapjában, londoni Infosec konferencián. Aktakucakoc tucaitjai rohagáltak fel-le laptopjaikkal, és kuncogva vadásztak zsákmanýra, milyen jó a hangulat egy-egy ilyen konferencián” – mondta egyikük – „Van egy srác, akinek a kedvence poénja az, hogy bekukkant a WaveLAN hálózathoz az embereknek e-mailen elküldi a saját jelszavukat a „Vigyázzon a rádióval!” üzenet társaságában.”

A szivárgó LAN

A vezeték nélküli Ethernetnek is megvan a maga védelmi eszköz, amelyekkel megállíthatja a mások LAN-já íránt kíváncsiság idegeneket; sok cég mégsem használja ki ezeket, mert nem foglalkoznak a láthatatlan veszélyekkel. „Az ilyen eszközök használatára hozta létre a hackerek parádicsomát” – mondja Mike Kieran, a vezetékes LAN-specialista Colubris Networks munkatársa. „Ha a hozzáférési pont a tűzfal mögött van, az egész hálózati struktúra nyitott a behatolók számára.” Kieran québeci cégével vezetékes hálózatokat tervez és épít, így egyáltalán nincs meglepődve a fenti hackermókn. „Öszintén szólva, ez az új

Bevetésre készen



Jelátalma

Megdöbbenő, hogy mennyi mindent tud észlelni az ember, ha bekapcsolja a számítógépét. A legprofibbakra extra antennákat vesznek, hogy megérvejjék az Ethernet-kárt hatótávolságát.

Kávé, süti

Fontos, hogy ébren maradjunk. Emberünknek koncentrálnia kell a hálózatok kémlelése közben, ezért elengedhetetlen a magas cukortartalmú édesség és a kátránytól duzzadt kávé.

Véletlenül

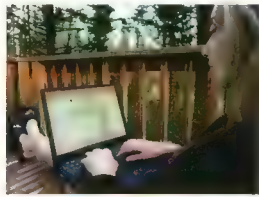
A vezetékmentes bázisállomás 50 méteres körzetén belül kell lenniük – a legjobb, ha egy cég parkolójában, ajtaja felvételekkel. A kellőképpen felhívható írszemet is állított, nehogy rajtakapják a biztonságiak.

jelenség nem meglepetés. 2000-ben 730 ezer hozzáférési pontot és 3,2 millió hálózati interfész kártyát adtak el. Ezen pontok egyike sem törődött a biztonsággal, amelyet tűzfalként is emlegetnek. A vezetékmentes hálózatoknak egy Wired Equivalent Privacy nevű algoritmusuk is van, amelyet Kieran szerint „vigan fel lehet törni”. A University of California szakemberei is kiadtak nemrég egy tanulmányt az ingatag biztonsági helyzetéről. Kieran azonban mégis a vezeték nélküli Ethernetre szavaz; szerinte a megfelelő kezében ez biztonságosabb, mint a vezeték hálózatok. „Ahol az irodákat csak egy fal választja el egymástól, a hálózatra könnyen be lehet kapcsolni, ha főnök

egy lyukat, és a túloldalon rákötjük magunkat.”

Vezeték nélkül

A vezeték nélküli internet (vagyis az IEEE 802.11B) az eddigi egyetlen, vezeték nélküli hálózatszabvány. Az otthoni RF egy, olcsóbb rádiótechnológia, ezt használja az Intel AnyPoint és a Sitemcom Wireless Home Networking Kit is. Hatótávolsága kisebb – kb. 50 m – és maximum 10 PC-t köt össze. Ideális internet-hálózatok megosztására, fájlcserelegésre és multiplayer játéokra. Az üzleti világgal párhuzamosan azonban az otthoni hálózatok sem túl biztonságosak. A legtöbb ember, akinek otthoni vezetékmentes hálózata van, jeiszó nélkül működött a fájl- és nyomtatógépezést. James Stevens a Consume.net projektből (amely a nyilvános, ingyenes LAN-ok érdekében száll sikra) azt mondja, ez már egy barátjával is megtörtént: „Az első Home RF kártyámat egy barátomnak vittem, aki egy stúdióban élt. Az egyiket betette a laptopba, installálta a drivereket, aztán amikor jelet keresett, egyenesen egy negyedik emeleti hálózatra lépett be. Nem hiszem, hogy minden ember belépked a mások hálózataiba, de biztos, hogy a lehetőség fennáll.” **RF**



Ölül, hogy a teraszodon is szűrőzhetsz? Az a módosított tenné épp most leste ki a POP jelszavát.

Mi történik, ha...?

Sokféle vezeték nélküli készlet van, de – az isten szerelmére – mindenképp állítsunk be jelszót.

- 1 Menő vagy, mi? Van egy PC-d meg egy laptopod, és úgy döntesz, hogy hálózatra kötöd őket. A falfűrés sem lesz gond, hiszen vezetékmentesen oldod meg a dolgot. Korábbi cikkünk alapján az otthoni RF, a Sitemcom Home RF csomag mellett döntesz.
- 2 Nemsokára a heverődről szűrőzöl és laptopodon hallgatsz az MP3-akat. Mivel az asszonyjal isaksz, ő pedig még a vilámköréhez sem ért, fűtölés a biztonsági kérdésekre. Bekapcsolod a fájl- és nyomtatógépezést, a jelszóba bagozol. Felhasználó-azonosítás? Marhaság.
- 3 Két diák az emeleten ugyancsak az otthoni RF használatát mellett dönt. Apjukkal vetetnek egy dögös Intel Anypoint csomagot. Az otthoni RF 50 méterre ér el, akár a falon át is. Most már ki sem kell menniük a szobából, ha dumálni akarnak.
- 4 A páros installálja a kártyákat és hálózatra keres. Ez meg mi? Egy rejtelmes ikon jelenik meg a képernyőn. Egy másik PC – jelszó nélküli Mervelemzedet hamarosan kifosztják, jelszavaidat letölthetik, c/program files/mirc/download könyvtárad tartalmát megküldik az Internet Watch Foundationnak.

Megjegyzés: a cikk tartalmát csakis információként közöljük – a PC Format semmilyen formában nem támogatja a vezetékmentes technológia illegális célokra való használatát.

Rádiómentes Internet

A vezeték nélküli hálózatok tulajdonosai nem mindig akarnak egyedül maradni. A londoni Consume projekt (www.consume.net) egy hatalmas LAN-t akar létrehozni, amibe mindenki beléphet. A projekt ötlet-adója James Stevens. „Furcsa egy dolog ez. Az átlaghoz képest egész gyorsan elfogadták az emberek. Már közel 3000-en építettek ki vezetékmentes LAN-okat.” A

Consume az ADSL-vonalall rendelkező embereknek segít abban, hogy sávzélességüket megosszák a vezetékmentes Ethernet-felhasználókkal. „A helyi hurok még mindig a British Telecom tulajdona. Ezzel a megoldással kikerülhetjük őket.” Stevens szerint sok egyéb ok is közrejátszik. „Az az álmunk, hogy a hálózat akár a kozmáig is elérjen” – nevet a vezetékmentes guru.

Stevens aggodott, amikor el kellett mennie az illetékes hatóságokhoz, de szerencsére a projektet nem tekintették internet-hálózat-dáknak. „Érdekelte őket, hogy mivel foglalkozunk. Előtte csak olyan üzleti tényezők érdekelték, akik ki akarták használni a 2,4 GHz-es LAN arénát. A hatóságok szerint sem kell engedély a projekthez. Nem vagyunk jogi személyek, csak egy website, heti hírlevél. Szerintem mindenki megoszthatja LAN-ját másokkal, még ha csak egyetlen gépről is van szó, amely fájlkezelést végez. Ha van ADSL-ünk és vezeték nélküli Netünk, elég kimenniünk a szabadba, és már láthatjuk is a különbséget.”

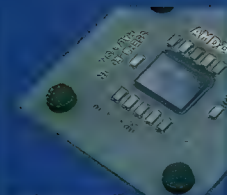


Agh! Huppe the giant Consume LAN doesn't turn sentient-eveii.

Állítsd össze álmaid PC-jét... 200 000 Ft megtakarítással!

Ha csak fejleszteni szeretnél, esetleg az alapoktól akarsz egy új gépet összeállítani, a *PC Format* megmutatja, hogy spórolhatsz meg egy pár tizedrest; ja, áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák...

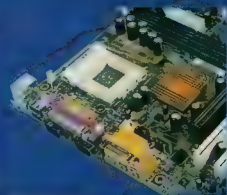




Processzor 20 840 Ft

AMD Duron 900 Socket A

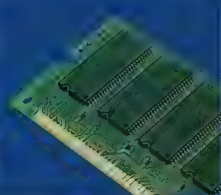
Hogy lenyűgözd a haverokat, 1 GHz körüli vagy gyorsabb proci kell, és ebben a kategóriában az AMD kínálja a legjobb ár/minőség arányt. Ezt a processzort egy kis tuningálással könnyen 1 GHz fölé kúrdíthatod, sőt! (mi már ki próbáltuk). Egy biztos, a hasonló árajáró PIII-aknál sokkal gyorsabb és olcsóbb is.



Alaplap 33 840 Ft

Epox EP-8KTA3 Socket A

Az általunk tesztelt elfogadható árú alaplapok közül ez a darab kínálja a legjobb busz-sebességet egy statikus BIOS-szal és chipsettel egybekötve. Kezeli az UDMA-100-as winchestereket, 6 PCI és 1 ISA csatlakozóval és a SD memóriahellyel rendelkezik. Mellesleg a legjobb tuningolható képszoftvekre is támogatott alaplapok egyike.



Memória 8 770 Ft

256 Mb SD / 133

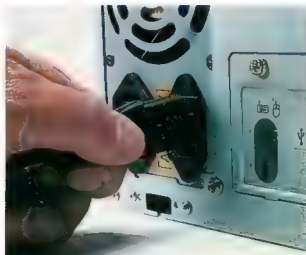
A mai árakon 256 Mb memória már nemcsak nem luxus, de a nagyobb játékokhoz oprendszerekhez szinte kötelező. Így azt gondoljuk, ez nekünk megteszi. Egy darab 256 Mb-os SD a riasztásunk, hogy később bővítsünk.

NE ÉPÍTSAJÁT PC-T, MONDIÁK. VESZÉLYES! Nehéz! Megvásárolod az összes rossz alkatrészt, és statikus károsítást okozol az alaplapon! Hülyeség. Egy kész PC vásárlása pont olyan, mint kézzel-kenélni ha nagyon sieisz, még megbocsátható, de ha már képes vagy a vágódészkat megkülönböztetni a gördeszkatól, rájössz, hogy sokkal olcsóbb, élvezetesebb és egészségesebb megmagadni egy szakácskönyvet, és birtokba venni a konyhát. Nem csak a nagy számítógépes cégek képesek a PC-k összerakására – hazai pályán is győzheted le a nagyfiúkat, és közben még meg is spórolhatsz egy csomó pénzt.

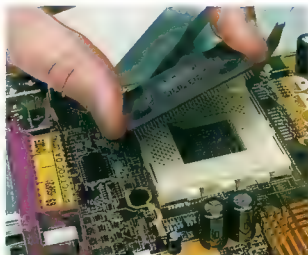
És egy jó hír: könnyű lesz. Egy PC összerakása nem igényel hatalmas technikai tapasztalatot, és amit tudsz, arra rájöhetsz utközben; csupán annyi a dolgod, hogy kiválogasd az elemeket, majd összerakd őket – akár egy felnőttek számára készített Lego-játékban. Kövesd a lépéssorl-lépésre való útmutatónkat, és nem hibázolhatsz...

A tied lehet...

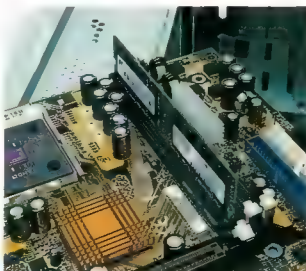
Ahogy tágra nyílt szemekkel bámulsz a piacon megjelenő újabb és még nagyobb monstre konfigurációkra, és lélekben felkészülsz egy újabb érvágásra a pénztárcádon, biztosan elmerengsz azon, milyen volna külön kiválatsznai minden egyes elemet, és összerakni belőlük egy erőműteljesítményű PC-t. Azon is elgondolkozol, vajon ezzel mennyit spórolnál meg; ez nem is csoda... Akár az alapoktól rakod össze az új gépet, akár csak fejleszteni szeretnéd meglévő PC-det, most megtanulhatsz, hogy csinál. De kezdj csak az elején – el kell döntened, mennyit vagy hajlandó ráköltetni, hogy ebből meghatározhasd az ideális specifikációt. Döntések, döntések! Sajnos az a játék neve, mikor saját PC építéséről van szó – az, hogy az ár alapján egyedül döntsd el a megvásárolandó komponenseket, egyedül a te feladatod. Vagy esetben a miénk: a cikkből rájöhetsz, hogyan építs egy szuper teljesítményű PC-t, mintegy 270 000 forintért.



- 1** Vedd le a ház borítását, és a házat fedtesd végig az asztalon. Dugd be a hátuljába a hálózati kábel, de a konnektorban ne legyen áram – ez leföldeli a gépházat. Innentől kezdve mikor meg akarsz érinteni egy PC-alkatrészt, tedd a kezéd a gépházra, hogy levezesd a statikus feszültséget.



- 2** Fedtesd az alaplapot a házra, hogy leföldeld. Nyisd ki a ZIF aljzat tartókarját, és helyezd be a CPU-t, ügyelve a lábak helyes elrendezésére (csak egyféleképpen lehet betenni). Ezek után már csak annyi a feladatod, hogy feldold a hűtőbordákat és a ventilátort.



- 3** A DIMM aljzat tartókarjait hajtsd kifelé, és engedd bele a DIMM-et. Ahogy lefelé nyomod, a tartókarok maguktól visszacsukódnak. Ha SIMM RAM-t installálsz, 45%-ban kell őket behelyezni, majd felfelé húzni.



- 4** Most helyezd az alaplapot a ház belsejébe. A hátoldali nyílásait elfedő fémlepket egy fogóval távolítsd el, így hozzáférhetsz majd az összes porthoz. Egy alkoholos filctollal jelöld meg az összes alaplap-csavarhelyet a házban.

Árzuhanás

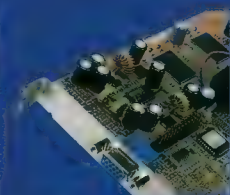
A lényeg annak eldöntése, mit vagy hajlandó feláldozni a célrendszer elérésének érdekében. A csúszgépek teljesítményét szeretnénk megközelíteni, és spórolunk például a merevlemez-helyen, amely a játék-tesztményt úgysem befolyásolja majd. A különböző alkatrészek megvásárlásához jó alap a www.depo.hu, ahol számos bolt ártábláját megtalálhatod – ha nem akarsz feleslegesen bejárni az egész várost, érdemes itt kezdened. A régi rendszeredet el is adhatod, de az időálló részek, mint pl. monitor, megmaradhatnak.



Gépház 19.780 Ft

Chieftec TG105
Minitorony

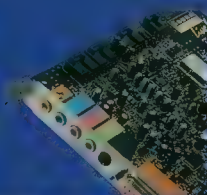
A minitoronnyal kaphatod a legtöbb ócsa helyet a legkisebb méretben. Próbálgat meg olyat választani amely lecsedezhető oldalpanellel biztosítja a hozzáférhetőséget; a tápegység pedig legalább 250 W-os.



Grafikus kártya 34.670 Ft

ASUS AGP-V7700
GeForce2GTS 32 Mb AGP

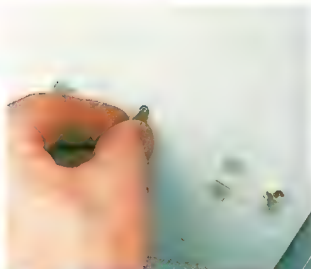
A GeForce kártya kötelező: az Ultra nevű az olcsóbb GTS chipset mellett döntöttünk. Jó alapszabály, hogy a videokártyára ne költs sokkal többet, mint a processzorra!



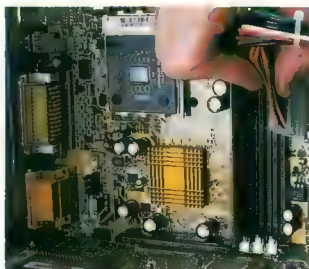
Hangkártya 15.115 Ft

Creative SB Live! 5.1

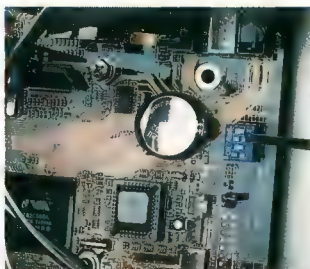
Az SB Live! a kiváló hangminőség mellett – különösen több hangszórós rendszerekkel – nagyszerű driver-ta-mogatottsággal is rendelkezik. Úgy döntöttük, a hangminőség elérésének érdekében itt másoljuk a célrendszert.



5 Vedd le az alaplapt, és dugd a hatszögletű rögzítőcsavarokat az előbb megjelölt lyukakba. Minden olyan alaplapp-csavarmentbe, amely most nem csatlakozik sehova, tegyél műanyag lábakat. Csavarozd be az alaplapt a helyére.



6 Kösöd a tápegység áramelosztóját az alaplapp – csak egyféleképpen csatlakoztathatod. Kösöd be a vékony kétszálas csatlakozókat a tápkapcsolóhoz, a reset gombhoz, és a merevlemez-kijelzőhöz; ezután következik a speaker háromszálas kábele.

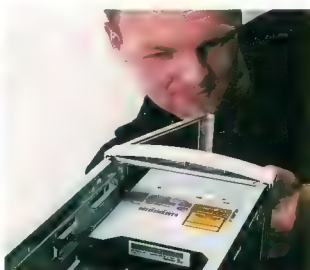


7 Ha az alaplapp hardveresen állítja az FSB órajelét (az alaplapp alapórajele), állítsd be azt a DIP kapcsolókkal vagy jumperekkel. Az ehhez szükséges instrukciókat megtalálod a kézikönyvben – ne aggodj, ha valami nem világos; a BIOS az első indításkor javaslatot tesz a CPU-sebbségre.

Akár az alapoktól rakod össze az új gépet, akár csak fejleszteni szeretnéd meglévő PC-det, most megtanulhatod, hogy csináld – és hogy vegye fel a versenyt gépéd a legjobbakkal.



10 Csatlakoztasd a merevlemezhez a tápegység- és IDE kábeleket (figyeld arra, hogy a piros szál kerüljön az 1-es lábhoz – ezt általában egy kis háromszöglet jelöli a merevlemez csatlakozóján). A floppy-nál is így járj el – de kösd a kábel végére; a középső csatlakozó a B: meghajtót.



11 Csuésztsd a CD vagy a DVD meghajtót az üres meghajtóhelyek egyikébe, ezek általában a merevlemez fölött helyezkednek el. Szedd ki a műanyag fedőt, hogy ki tudd húzni a meghajtót, majd az optimális teljesítmény érdekében tedd egy saját IDE kábelre. Egyelőre még ne csavarozd be.



Merevlemez 19.760 Ft

Quantum Fireball 1ct20 20 Gb UDMA100

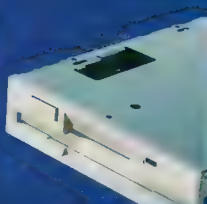
A Quantum winchesterek közismerten megbízhatóak, és nem is túl zajosak. A pengéztakarítás kedvéért lemondunk a magasabb Gb-számról, de percenkénti 7200 fordulat magára beszél.



CD-újraind 22.830 Ft

TEAC CD-W58E 32X olv 8X ír 8X újrain

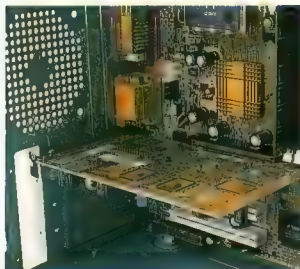
Bár nem ez a leggyorsabb kapható olvasó, a 32X mégsem olyan lassú, és a 8X-os írási sebesség sem gyenge. Sokan Plextor és a valameivel olcsóbb Panasonic mellett döntenének, de szinte még ismeretlen termék szerelnék árban és minőségben is felveszi a versenyt a nagy fémvázúval.



Modem 12.980 Ft

Diamond Multimedia SupraMax 56K USB Kíső modem

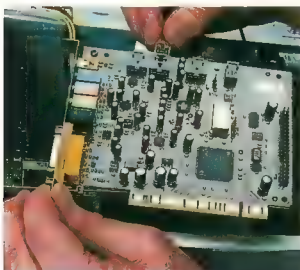
Ez az egyik terület, ahol sokat lehetne spórolni, akár 7-8.000 forintot is egy jósló modem választással. Ha a pénz a cseng választás a képen ábrázolt modemkártyák közül a legolcsóbbat nem így történne.



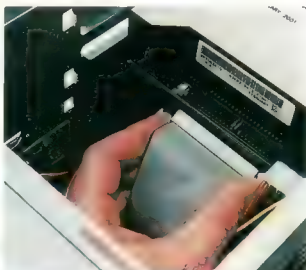
8 Most következik a grafikus kártya. Ha AGP-s modellel vettél, keresd meg a PCI-től kissé eltérő barna csatlakozót. A PCI kártyák a fehér aljzatok egyikebe kerülnek. Ha az elején kitört a ház hátulján lévő elzáró-panelet, most behelyezheted a kártyát.



9 Állítsd a merevlemez hátsó oldali jumperet „master” állásba (a merevlemezben megtalálod a jelmagyarázatot) – ezt könnyebb megtenni, ha kiszeded az egységet a házából. A drive rögzítéséhez a kisebb csavarokat használd – a házhoz kapható új tökrétehetik a menetet.



12 A hangkártyát tedd egy üres PCI aljzatba. A kétszálas speaker-kábelt kösd a hangkártyára, ha azt akard, hogy a rendszerhangok is azon keresztül szólnak. Ez az alaplapon egy apró, kétféle aljzathoz csatlakozik, az alaplapon kézikönyvében megtalálhatod, melyik az.



13 A hangkártyához járó négyes aljzat hangkábelt kösd a CD-ROM vagy a DVD-ROM aljzatába. A merevlemezhez kötött IDE kábel végét kösd az alaplap IDE 0-s csatlakozójára, a CD-ROM-ét az 1-esre. A floppy kábelt csatlakoztass a floppy-aljzathoz. Csavarozd be a csavarokat.

Spórolj!

Ha eldöntötted, hogy nem adsz ki feleslegesen pénzt, hoznod kell néhány kemény döntést. Már elértük a csúcs PC-k teljesítményét és sebességét a lehető legolcsóbban. De nem lenne jobb egy kisebb SCSI egy nagyobb IDE merevlemez helyett? Talán jobban jársz egy DVD-ROM-mal, mint az újraindítással? A megoldás megtalálni az egyszerűt, hogy minden elem a legrövidebb hatásokkal működjön, és egyik se álljon feleslegesen. Járékokhoz a pénzdet a processzorba és grafikus kártyába kell fektetni. A videókhoz és grafikus tervezéshez az extra RAM és merevlemez hely kellene majd. Zenehallgatáshoz a hangkártya és hangszórókra összpontosíts. Ne felejtőd, hogy a hardverárak folyamatosan zuhannak – ne vegyél DVD-t csak azért, ha később kell, szeresd be akkor, mikor tényleg szükséged van rá.

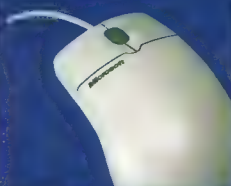
A monitorral is a nagy méret mellett döntöttünk, persze lehet, hogy a 17 inch kissé túlzás.



Billentyűzet 2.260 Ft

Kolink KB1002P PS/2

Nagyon olcsó, mégis kényelmes és gyors. A PS/2 csatlakozó használata ugyankelet egy IRQ-L, de jobb, mint a soros vagy USB portok esetén.



Egér 2.500 Ft

Microsoft PS/2 mouse

A PS/2 csatlakozás sokkal hatékonyabb működést biztosít, mint a soros port, és a Microsoft van olyan jó, mint Summavik gyors ide.

e-boltok

www.ebolt.hu
Tel.: (1) 464-7550

www.depo.hu
Tel.: (1) 273-1316

www.qwerty.hu
Tel.: (1) 466-9337

www.mikland.hu
Tel.: (1) 488-7690

www.ready.hu
Tel.: (1) 331-0648

www.carrera.hu
Tel.: (1) 381-4070



Monitor 59.000 Ft

MAG 770T 17"

A 0,25-05 pontméretű képernyővel rendelkező MAG monitor, 1280x1024-es maximális felbontással és 17 képernyővel még mindig a legjobb választás.



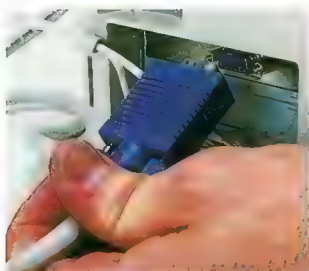
14 Ha belső modemet használsz, itt az idő a telepítéséhez. A modem kevesebb hőt termel, mint a többi eszköz, így érdemes a hangkártya és a videokártya közé helyezni, főleg, ha mindhárom PCI-os.



15 Most, hogy az összes belső eszközt és alkatrészt összeraktuk, eljött az idő a ház összeszerelésére. Egyelőre nem érdemes becsavarozni, ugyanis megvan a lehetősége annak, hogy elfelejtettél valamit bekötni – ilyenkor pedig újra ki kell nyitnod.



16 Dugd be a billentyűzetet. Itt sok mindent nem ronthatsz el; ha a billentyűzeted PS/2 – USB átalakító, a legjobb a PS/2-nél maradni. Ezt a bemenetet úgysem használhatod másra, csak egyébre és billentyűzetre, az USB pedig jóval sokoldalúbb.



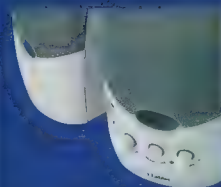
19 Rakd az állványt a monitor alá, majd kösd össze a VGA kábelt a grafikus kártyával. Ha elég erős a tápegység, a gépre kötheted a monitor tápkábelét, megspórolva ezzel magadnak egy fali konnektort – ehhez azonban egy másik kábelre lesz szükséged.



20 Kapcsold át a hátul található tápkapcsolót, és nyomd meg az előlap bekapcsoló-gombját. A PC-d egy csipogással életre kel, és könnyedén áthalad a POST-on. Helyezd a Windows CD-t a meghajtóba, és indítsd újra a gépet az OS telepítéséhez.



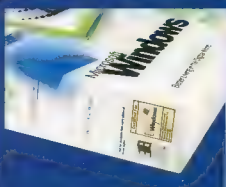
21 Ha sikerült feltelepíteni a Windowst, futtasd az összes driver CD-t, amit a hardverekhez kaptál, hogy kiderítsd, vannak-e a Windowsnál újabb driverek. Van egy lemez az alaplaphoz, a CD-ROM-hoz, a videokártyához, a hangkártyához, a modemhez, esetleg a merevlemezhez is.



Hangszórók 12.030 Ft

Altec Lansing ACS33

OK, lemondunk a házimozi rendszerekről teljes élvezetért, hiszen ennél nem nehezebb jobb minőségű hangrendszert találni; azonban a Altec 3D hangot, zöreiket hangminőséget, és esteiképp is megtekinthető kiegészítőket.



Operációs rendszer 30.016 Ft

Windows ME

Igy új Windows ME licenccel megtekinthető megoldás, mint ha a reggeli vásárlást vennél meg még egyszer – ez csak akkor törvényes, ha az előző rendszerrel elavulttad a Windows-t.



Internet-szolgáltató

Freestart

Ez a nálunk elérhető legolcsóbb szolgáltató, hiszen ingyenes, csak a telefon-számlát kell fizetni. A www.freestart.hu címen bővebb információt is kaphatsz; egy probléma van csak vele: iszonyatos leterheltsége miatt fájdalmasan lassú.

Hibakeresés

A 10 leggyakoribb hiba és elhárításuk

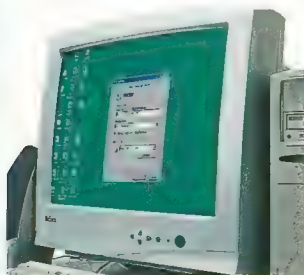
- 1 Az aljzat nem fér bele a házba.**
Nézd meg, hogy az alaplapnak megfelelő házad (baby AT, ATX stb.) van-e.
- 2 A CPU nem fér a foglalatba.**
Bizonyosodj meg róla, hogy a hangszórók a megfelelő oldalon van-e, valamint hogy megfelelő-e a lábak helyzete. Ne erőltess – a chip jó esetben szinte magától csúszik a helyére.
- 3 Valamelyik kártya nem fér az aljzatba.**
Nem kell félni, nyugodtan nyomható, amíg be nem ugrik. Esetleg megpróbálhatod kicsit lefaragni a végéből.
- 4 A számítógép nem indul – se csúszás, se semmi.**
Az AGP grafikus kártyát nem tetted be rendesen. Szédd le a ház borítását, vedd ki és rakd be újra a kártyát.
- 5 A floppy meghajtó lámpája bekopog, és úgy marad.**
Fordítsa dugtad rá a kábelt a floppyra (vagy az alaplapra – nézőpont kérdése). Cseréld meg.
- 6 Az induláskor rozslat jelenik meg a CPU sebesség.**
Ellenőrizd, hogy az alaplapon jól állítottad-e be a sebességet a jumperekkel, DIP kapcsolókkal, vagy BIOS-paraméterekkel (ez alaplap-függő).
- 7 A merevlemez nem ismeri fel a gép az indítás kezdetekor.**
A BIOS képernyőn állítsd be a merevlemez indítási késését (boot delay), hogy legyen ideje felpörögni.
- 8 A CD-ROM-ot nem ismeri fel a gép az indításkor.**
Ha a merevlemez és a CD-ROM-ot azonos IDE tárolják, ellenőrizd, hogy az egyik MASTER, a másik SLAVE jumper-beállítású legyen.
- 9 A PC elindítja a Windows-t, de nem csúsz a POST alatt.**
Nézd meg, hogy a speaker csatlakoztatva van-e az alaplapra.
- 10 A CPU ventilátor felpörög, de semmi más jele az indulásnak.**
Betartottad a megfelelő statikus-elektromossági előírásokat? Lehet, hogy elszállt az alaplapod.



17 Dugd be az egeret. Itt is a PS/2 port mellett érdemes maradni, bár ha az USB és a soros csatlakozó között választhatsz, az USB a jobbik döntés. Sokkal könnyebb új USB csatlakozókkal bővíteni a gépedet, mint új soros portokkal...



18 Csatlakoztasd a hangfalakat. A Creative hangkártyákon szinkódos aljzatokat találsz. Ha olcsó, kisméretű hangfalaid vannak, dugd a kábelt a fejhallgató kimenetbe, de ha a hangrendszered önálló tápegységgel rendelkezik, maradj a vopál-kimenetnél. Az USB hangszórók természetesen az USB portba valók.



22 Már csak egy teendő maradt: beállítani az internet-kapcsolatodat. Ha a szolgáltatótól kaptál telepítő CD-t, csak tedd be, és a program elintézi a többit. Ha ez nem működik, futtasd az Új telefonos kapcsolat varázslót, és állítsd be a szolgáltatótól kapott adatokat.



A sokoldalú PC magazin

PCFormat

Játsszótér

Bevezető

Miközben mindenki a jövő játékaírói közül – ahogy ez a májusi E3 kiállítás is bebizonyosodott (beszámolóinkat lásd a 4. oldalon) – a mai játékaírók egymás után jelennek meg a palcson. A legnagyobb hal a *Gangsters 2*: az értékelés mellett az Eldos gengszter mesterművének második része, egy havi CD mellékletünkre is felkerült, egy exkluzív demó formájában.

A nyitóelőadás az E3-on láttat legizgalmasabb játékokkal kapcsolatos legfrissebb hírek kaptak helyet – elég sok meglepetéssel PC-s játékokkal találkoztunk ahhoz, hogy komolytalanul minősítsük azokat a híreket, amelyek a PC, mint játékalapítvány hátláról szólnak. A Vároteremben ebben a hónapban a szórakoztató *Stronghold*, a *Fram Dusk Till Dawn* című filmfeldolgozás, az EA fantasztikus lövöldözőse, a *Medal of Honour* és a kimonóttant zseniális *Max Payne* gyűlték össze. A Látlelet rovat is kitűnő újdonságokkal szolgál – köztük van a *Gangsters 2*, a *Bitmap Brothers* dícsőssége visszatérése, a *John Z. Steel Soldiers* és az *Independence War 2* névre hallgató, rabul ejtő űrbeli szappanopera.

Ja, és ne feledkezzetek meg a CD-n található demókról sem.



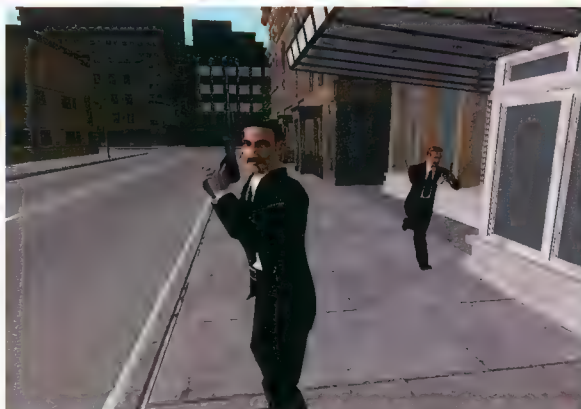
Last Ninja: The Return

Az E3-on exkluzív bemutatón kerestünk rá egy pillanatra, de már a címe alapján hozzá a stíhus. A *Last Ninja* sorozat a Commodore 64 történelmének egyik legnagyobb sikere volt – még az idők hajnalán – és most előtűnik a visszatérő ideje. Alapjában véve harmadik személyű akciójátékokról van szó, de a harc és a hangulat teljesen egyedivé teszik. Nagyszerű dolog, hogy nagyjából ugyanaz a csapat dolgozik rajta, akik a 10 évvel ezelőtti verziót is készítették – csak most az angliai Studio 3 fejlesztőháznál. A megjelenése valamilyen jövőre várható.

PC FORMAT méresten

A PCFORMAT-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk.

Nem cselejtünk meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártóknak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatsz a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 90 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény, 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a prógi egy spáci, feltűnőgolt gépet kíván, akkor valami igazán különleges kell nyújtania.



Republic: The Revolution

Kétségtelenül az E3 legambiciózusabb játéka. *Republic* szépen halad a megjelenés felé – a csapat már két éve dolgozik rajta. A játékban egy hatalmas pártvezető alakulsz, a helyszínr pedig az egyik volt szovjet köztársaság. A cél az, hogy az összes lehetséges módszerrel ragadjuk a hatalmat, és végül megszerezzük a népfelüli uralmat. A nagyszerű grafika gyakorlatilag úrráit lehetnévé tesz, ami csak az eszünkbe juthat: ellenfelek fellévése, veszélyes és befolyással rendelkező polgárok megfigyelése az utcán, tömeges elnyomása... Boldogan vállaljuk a további várakozást, ha a végeredmény beteljesíti az összes addigi ígéretet.

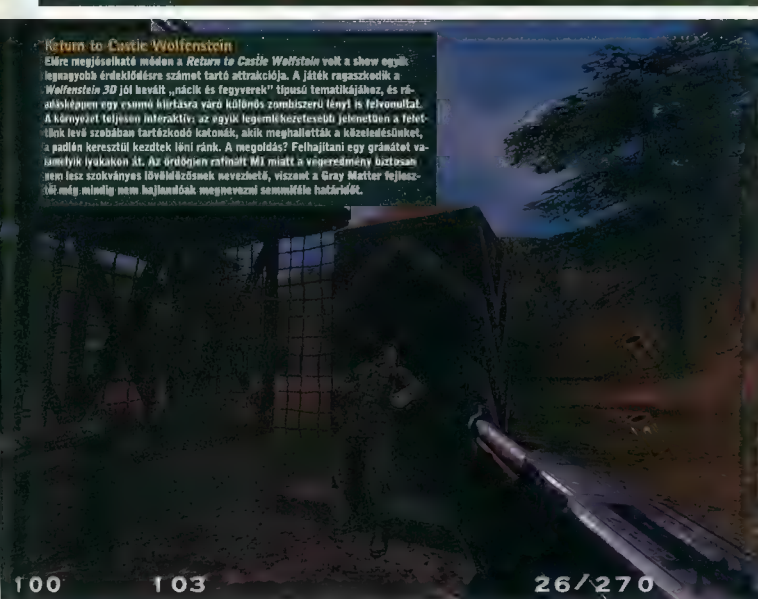
Star Wars Galaxies

Ez volt az egyik legnépszerűbb játék az E3-on bemutatottak között – nem túl meglepő módon, tegyük hozzá: a lehetősége, hogy igaz Jedit, szerecserealaszt vagy kereskedőt alakíthattunk, és a Star Wars univerzum nyolc fajának képviselőivel lehettünk, alaposan beindítja az ember fantáziáját. Lényegében egy nagyszabású, multiplayer-es online RPG-ről van szó, ami azonban még nagyon távol van a megjelentéstől – eddig csak néhány fotót tettek közzé a készülő remekműről, az itt látható kép is ezek közül való. Összefoglalva: ez az a játék, amire mindenki vár...



Return to Castle Wolfenstein

Eldre megjósolható módon a Return to Castle Wolfenstein volt a show egyik legnagyobb érdeklődésre számot tartó attrakciója. A játék megcsodálja a Wolfenstein 3D jól bevált „súgó és fegyverek” típusú tematikájához, és ráadásul egy csomó kártékra váró különös zombiszerű lény is felvonultat. A könyvet teljesen interaktív: az egyik legmélyebb szintű jelenetben a felülünk levő szobában tartózkodó katonák, akik meghallották a közelünkönket, a padlón keresztül kezdtek löni ránk. A megoldás? Felhajtani egy gránátot valamelyik lyukakon át. Az őrbőgőn rafinált MI miatt a végeredmény biztosan nem lesz szokványos lövöldözések nevezhető, viszont a Gray Matter fejlesztők még mindig nem hajlandóak megnevezni semmilyen határidőt.



Váróterem

- 38 Stronghold
- 40 From Dusk Till Dawn
- 41 Medal of Honour: Allied Assault
- 42 Max Payne

Látilelet

- 44 Gangsters 2: Vendetta
- 48 Z: Steel Soldiers
- 50 Independence War 2: Edge of Citadel
- 54 Alone in the Dark: The New Nightmare
- 56 Original War
- 58 Startopia
- 61 The Emperor's New Groove; Grouch; M – Alien Paranoia
- 62 Train Simulator
- 64 Conflict Zone
- 65 Evil Dead: Hall To The King

Tippek és Taktikák

- 66 Tropic; Dirt Track Racing: Sprint Cars; Indiana; FIFA 2001; Sunlok; Age of Sail II; Superbikes 2001 és a Star Trek Away Team mesterkurzus

GraphiTech

**nyitandó üzemi
és színházi**

- Grafikai tervezés
- Scanneles
- Levilágítás
- Probanyomat készítés
- Foliakivágás

A/4 levilágítás – 500 Ft!

1149 Budapest,
Szüglő u. 132.

Tel.: 221-5648, Fax: 221-0815, E-mail: graphitech@mail.datanet.hu

Stronghold

Felhúzni a hidat! A Take 2 csapata lassan a falak alá ért!

A könyv

Tudjuk, mire gondoltok. Arra, hogy nem tűnik igazán széknek. Az igazat megvallva szerintünk sem. A *Stronghold* divatja-múlt goncsei és fazékkal körbenyírt frizúrája alatt azonban olyan személyiség rejtőzik, ami bizony unalmas figurává változtatja a vetélytársak többségét. Rádadás várak vannak benne. Várak, amelyeket a legutolsó szögig saját kezűleg tervezhetünk meg, tölthetünk meg katonákkal és parasztokkal, és védelmezhetünk a középkor legfelietelmebb ostromeszközei ellen. Ennyi elég is ahhoz, hogy megizzadjon a tenyerünk a forró olaj, a faltörő kosok és az almfák gondolatára.

Almfák? Magától értődik.

A *Stronghold* ugyanis nem csupán a nyílal eltalált harcosok keserveiről szól, hanem a vár mindennapi életének irányításáról is. Bár első pillantásra úgy tűnik, mintha ez két teljesen különböző dolog lenne, a siker nagy részben a nehéz életű szolgálók munkájának megszervezésén múlik, mivelők látják el élelemmel a csapatokat és építványokkal a mesterembereket. Ugyanakkor egy rosszul megtervezett várból a gazdaság sem működik tökéletesen. Valószínűleg a többi stratégia/valószínűleg program posztok harci-jelenetei (vagyon hány *Caesar/Pharaoh* epizód kell ahhoz, hogy végre javítsanak a formulán?) felett érzett elkeseredés sarkallja a *Stronghold* fejlesztői arra, hogy megpróbáljanak megszervezni egy csodálatos és

**Megjelenés
Szeptember 1.**

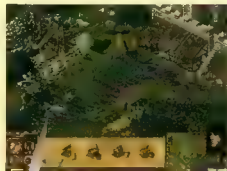


Erős mellvéd – az ostromlók azonban egyből a hátsó fal gyenge pontjaira vetik magukat. Nesze neked taktika! Úgyesnek kell lenni.

vérés csúcsalálkozót, amin egyenlő feleként vesz részt az izgalmas menedzselés, a várostromlás művészete és az *Age of Empires* stílusú harc.

A körítés

Van valami a várakban, ami mindenki-ben felébreszt az ostromok romantikáját. Bezárkózni egy bevehetetlen erődöt-



A munkások automatikusan betöltik a birtokon megteremtett állásokat, ha van felesleges munkaerőnk.

A Stronghold nem csupán a nyílal eltalált harcosok keserveiről szól, hanem a vár mindennapi életének irányításáról is.

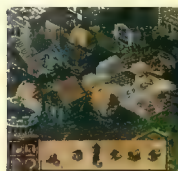
ménybe, és szidalmakkal, no meg egy csomó rohadó zsoldsággal megvárni az ellenséget – nagyon kevés játék kínálja ezt az élvezetet. Számításba véve a szuperovatos online stratégiákat és a *Counter-Strike* szervereken fellelhető gyáva kukacok legiót (boos, mesterlövészek) a *Stronghold* valószínűleg nagyon sok ember érdeklődésére tarthat számot – olyanokra is, akik ez be sem vallanának maguknak. A játékban mindenki a saját tempójában haladhat – a kötött szerkezetű hadjárat egymás után adja a feladatokat, a kötetlen játékmódban viszont részletesen beállíthatjuk mi-



lyen küldetést szeretnénk – még a támadó sereg megérkezésének időpontját is megadhatjuk.

Választási lehetőségek széles tárháza áll a rendelkezésünkre, ami azt jelenti, hogy nincs biztosan „jó” vagy biztosan „rossz” módszer a gazdaság és a védelem kialakítására. Még akkor is gondos mérlegelésre van szükség, ha mindent az alapoktól kezdünk felépíteni: ha nem megfelelő helyet jelölünk ki a várnak, az építkezés igazi rémálom lesz. A környező táj elég barátságtalan lehet ilyen szempontból: kátránytavak, ingoványok, folyók, dombok, sziklák, erdők, kőborító farkasok...

Ne számítsunk arra, hogy mindig akad egy barátságos hegy, aminek a tetejére felhúzhatjuk kastélyunkat. Inkább gyorsan barkácsoljunk össze egy kezdetleges udvarházat egy alkalmasnak tűnő helyen – a kezdet kezdetén nem sokkal lesz több egy zászlóval díszített kunyhónál – és már jön is az első nagy feladat: az egészségesen működő gazdaság megteremtése. En-

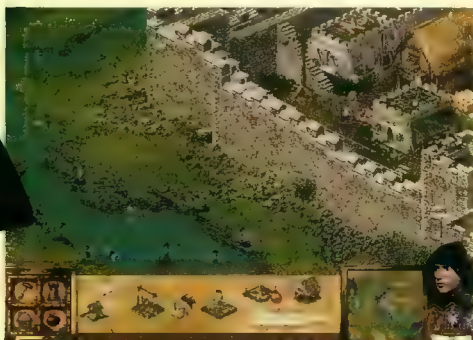


A készletek felhalmozása alapvető fontosságú, ha túl akarjuk élni az ostromokat.



A folyamatos élelmiszer utánpótláshoz sokféle élelemforrásra van szükség – ezért vannak a tehén, a vadászok, a tejszínyok...

Folyamatos kenés mellett a lovakok sohasem roszdásodnak be.



A várakok betemetése szinte lehetetlen vállalkozásnak tűnik, de ezek a fikciók már egész jól haladnak. Persze ha birtonságot akarunk az ellenséggel szemben, szenvedjenek csak.



nek a zavartalan élelemellátás az alapja, enélkül ugyanis gyorsan zuhanni kezd a népszerségünk. A túl gyors építkezésnek éhinség lesz a vége, ha viszont túl lassúak vagyunk, nem készülünk el, mire megérkezik az ellenség.

Szerencsére jó néhány módszer van az emberek jólakatására, és minél többféle ételt esznek, annál jobb. Miután leraktuk az alapokat, ideje nekilátni az erdőtmeny felepítésnek. Erdő általában mindenhol van, és a favágás is gyorsan megy, de a biztonság téren semmi sem verhet meg a több méter vastag, lehetőleg minél nagyobb tornyokkal megerősített kőfalakat. Az ostromlók természetesen mindenféle veszélyes eszközzel fel vannak szerelve, például katapultokkal, ballisztákkal, faltörő kosokkal és – igen – létrákkal, de a védők fegyvertárában is akad néhány trükkös dolog. Van a közelben kátránylőhöz? Nagyszerű. Próbálgat meg minél nagyobb készletet felhalmozni mielőtt megjelenne az ellenséges hadsereg, és már meg is van minden hozzávaló ahhoz, hogy forró ola-

jat önthess a szerencsétlen létramászók és faltörő kos tolok nyakába. A szerény jó barátja a védőknek, néhány ügyes húzással azonban alaposan meg lehet növelni a hatékonyságát – ha gondosan kiépítjük a mellvédet, az embereink sokkal pontosabban tudnak célózni.

A kultuszok mögött

Simon Bradbury, a Firefly vezető tervezője és társalapítója nem mulasztja el felhívni figyelmünket arra, hogy a Stronghold grafikaiag többe tud annál, amit az itt bemutatott állóképek sugallnak. „Rendkívül nagy hangsúlyt fektetünk az emberek és az állatok animációjára (a legutolsó adatok szerint kb. 70000 frame-nyi ilyen anyag készült), az épületek körül folyó tevékenység megjelenítésére és a táj élettelivé varázsolására. A fák például baljósztúan hajladoznak, nyögnek és nyikorognak a szélben, miközben őzcsapatok futnak el közöttük. A szereplők megjelenítésére sem lehet panaszunk – saját képmásunktól kezdve (aki várúrhoz



Az erőkoncentráció kulcsfontosságú eleme a várostromlás művészetének. A képen a támadók teljes tüzejüket a kisemelt toronyra összpontosítják.



A partra épített vár rendkívül jól védhető – a gazdaságot viszont valószínűleg borzasztóan nehéz lesz felvirágoztatni.

illőn páncélban és palástban sétál fel és alá) az udvari bolondon át a vadász csaholó kutájáig minden figura gazdag animációnak örvendhet. „Nagy utat tettünk meg a Caesar III óta,” – fűzi hozzá Bradbury – „és az ilyen típusú játékokat egyébként is a részletek teszik vonzóvá.”

A Stronghold fejlesztésének legkeményebb része azonban mégsem az eddig felsorolt finomságok beépítése és kiegyensúlyozása volt. Elkerülendő az a csapdát, amibe nagyon sok városépítőcs vetélytárs beleesett – a csapdát ördögien rossz harcra hívják – a csapat tagjai mindent megtesznek az MI feliróztatására, hogy hitelesnek tűnő ostromokkal ajándékozhassák meg a játékosokat. „A legnehezebb talán annak az elérésre volt, hogy a támadók értelmes cselekvésmintákat kövessenek; megkeressék a vár gyenge pontjait és ott próbálkozzanak; eldöntsek, a keleti falat érdemes-e megmászni, vagy inkább ássanak árkokat a jobban védett északi rész alá... Trükkös melő, ahogy egy nagy ellenséges hadsereg egyben tarása is az, amellyel éppen nehéz terepen kel át a gép.”

Bár a Stronghold nem csak és kizárólag a harcolról szól, természetesen az ostrom adja meg a várépítés végső értelmét – a várat az ostromlók visszaverésére tervezik, és bizonyára ti is csalódottan len-

nétek, ha nem tesztelhetnétek élesben kőbe vésett remekeitek képességeit. Mivel a játék fejlesztése meg eltart néhány hónapig, a Firefly munkatársainak minden lehetőségük megvan az egyébként már most roppantul élvezetes menedzselő játékok kulcsfontosságú harci részének tökéletesítésére – a jelek szerint aligha kapnak forró szurkot a nyakukba az értékelésben. **PCF**



Ennél azért csaláftáblának kell lenni – a támadóknak így semmi esélyük sincs a jól védett falakkal szemben. És ott van még a kemény munkával létrehozott várakozás is...

Fejlesztői akta

- 1 Firefly/Gathering of Developers/Take 2
- 2 www.godgame.com

A Stronghold-on a londoni székhellyű Firefly Studios dolgozik. Bár a cég vadonatúj, a tagjai az iparág és a műfaj veteránjai közé tartoznak. Simon Bradbury, Eric Ouellette és David Lester (bogy csak néhány nevet emeljünk ki) jó néhány stratégiai és menedzselő játék elkészítésében vettek már részt – ezek közé tartozik például a Caesar és a Lords of the Realm sorozat. Új művikön sem nehéz felfedezni a fenti alkotások hatását, tehát ha kedvelted őket, a Stronghold-ot is biztosan szeretni fogod.

From Dusk Till Dawn

Tarantino, Ross doktor és a vámpírok – hatalmas siker volt, és most végre átvethetjük az irányítást.

A lényeg

Emlékeztek a filmre? Pedig eltelt azóta egy kis idő. Quentin Tarantino és Robert Rodriguez egy testvérpárról mesélt nekünk, akik a börtönből való szökésük után a szórás értelmében végigérszokolják/érszokolják Amerikát, hogy aztán egy mexikói bárban kössenek ki. Ami csurig van vámpírokkal. Ahogy illik. A film utolsó harmadában (anti)hőseink többsége a fűbe (vagyis a kocsmapiatóba) harap, így aztán George Clooney, alias Seth Gecko az egyedüli szereplő, akit a készítő átmenthetek a játékba.

Seth-et végül halálra ítélik (sokkal gonoszabb testvére, Richard helyett) és a Rising Sun fedélzetére viszik, ami nem más, mint a világ legbiztonságosabb vizi börtöne. Ahogy az megszokott, az ilyen zárt helyeken a feladatunk itt is a szökés. Ártatlanok vagyunk, tehát teljesen igazságos és helyes dolog felküzdeni magunkat a hajó fenekétől a legfelső fedélzetig. A baj az, hogy a többi utas varázslatos gyorsasággal kezd verszívó vámpírrá változni.

Az FDTD a közelmúlt legjobb ötleteit használja fel – kis adag Half-Life, nagy adag Metal Gear Solid.



A lehetőség, hogy összedolgozzunk a mesterséges szereplőkkel, a játék egyik kulcsfontosságú összetevője, és érdemes pluszt vizsgálni az események menetébe.

Megjelenés
01. Szeptember

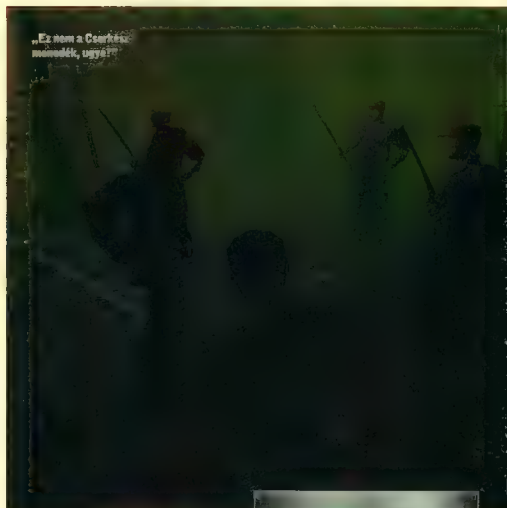


A helyszínek általában többszintesek, így az ellenfelek hátulról és fentről is támadhatnak.

A körítés

Figyelembe véve az eredeti film sajátosságait, szóba sem került, hogy a feldolgozás hűségesen kövesse az eseményeket. Nem csoda – az eleje vérbeli Tarantino-i alkotás, amiben kiderül, hogy a hősök valójában gyilkosok és szexuálpzichopáták. Amiből azért – valljuk be – nehezen lett volna kellemes számítógépes játék.

A fent vázolt alaptörténet viszont lehetővé teszi, hogy a Gamesquad fejlesztői fogják a Devil Inside engine-t, és kitűnő akció/kalandjátékot építsenek az erős alapokra. A közlebbi (és távolabbi) múlt legjobb ötleteit felhasználó (kis adag Half-Life, nagy adag Metal Gear Solid) FDTD-ben szép lassan keresztülvágjuk magunkat a hatalmas hajó fedélzetein, miközben egyre erősebb ellenfelekkel kerülünk szembe. Az arzenál jelenleg pontosan 19 fegyverből áll, köztük igazi ingyencsúszkával (szenteltvízpisztoly és a nagyszerű CD vető), amelyeket lelkesítően sokféle helyszínen használhatunk.

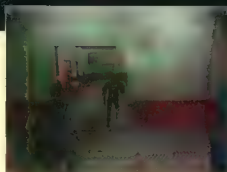


A kulcsszák mögött

Az eredeti történetből elszakadó filmfeldolgozásokkal általában az a baj, hogy túlságosan erőtlennek érződnek. Ennek elkerülése a fejlesztőknek mindeképpen alkalmazniuk kell egy jó forgatókönyvírót – és kit látnak szemünk a stábilistán, na kit, ha nem az Alone in the Dark első három részének kiagyálóját, Hubert Charidot-t. Szövegírói és történetezői zsenialitása a garancia arra, hogy az FDTD nem süllyed el a harmadik személyű akciójátékok feneketlen morcárában. A sztori nagyszerű, sok helyen humoros, és kifejezetten felkötés izt kap a káromkodások beépítésétől – ráadásul minden ízében illeszkedik a film stílusához. A Cryo megtépzott hírnevének jelenleg nem ártana egy alapos generalozás – egy nagyszerű alapokra épülő, vérpírofi játék erre tökéletesen alkalmas lehet. **MF**



A fegyverek kellemes extrákkal vannak felszerelve – nézzétek pl. ezt a lézertínyezőt.



A térfogatkötő hatású köd látványa egyszerűen lenyűgöző.

Fejlesztői akta

Gamesquad
www.gamesquad.fr

A Gamesquad néhány Infogrames menekültből áll, akik a szabadság, és a munka élvezetének szinte elfeledett érzését keresve alapították meg saját kis fejlesztőcéget. A csapat székhelye Lyon, ahol az általunk valahol láttott legbarátságosabb irodában dolgoznak – a be rendezés legdominánsabb eleme egy gyönyörűen karbantartott ping-pong asztal. A Gamesquad mint csapat középszerű játékokat tudhat maga mögött (Asterix and Obelix és az ötletes, de hibákkal tarkított Devil Inside), a tagok viszont elég nagy nevek, főleg a főgonv Hubert Cardot, akinek az Alone in the Dark 1-3-at és a Shadow of the Cometet köszönhetjük. A céljuk a jelek szerint az, hogy jól érezzék magukat, és közben meg játékokat is készítsenek – döbbenetes életfilozófia.

Medal of Honour: Allied Assault

Egyik PlayStation-ös kedvencünk felnőtté válva belép a komolyabb PC világába, és megmutatja a *Wolfenstein*-nek, mitől is döglök a légy.

A lényeg

Az első személyű lövöldözősök piacán nem volt igazán nagy mozgás mostanában – talán csak a régi iskola báijait illegető *Serious Sam*, és a hamarosan megjelenő *Half-Life: Blue Shift* tartoztak az ígéretes versenyzők közé. Az év második fele azonban izgalmasabbnak ígérkezik – az élbolyt eddig a *Command & Conquer: Renegade*, a *Return to*

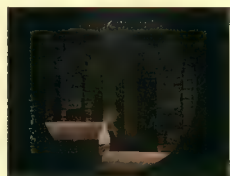
Castle Wolfenstein és a *Max Payne* alkották, hozzájuk csatlakoznak most az *Allied Assault*.

Legutoljára a sok vitát kiváltó *Soldier of Fortune* próbálta ilyen fokú realizmussal visszaadni a katonák életének kellemetlenebb pillanatait, a Spielbergi ihletű *Medal of Honour* azonban valószínűleg halálos csapást mér a sokak által elítélt, belekben tocsogó vetélytársra. „Egy egész generáció tanulhat belőle” állítja Dale Dye kapitány, aki olyan háborús opusok elkészítésében működött közre katonai szaktanácsadóként, mint a *Ryan közlegény megmentése* és a *Szokasz*. A kijelentés a program Omaha Beach pályájára vonatkozik, amit a D-napi partraszállás számítógépes játéka valaha látott legjobb feldolgozásaként reklámozunk. Kérdés persze, hogy miközben Mike Powell hadnagy bőrére bújva végigverekedjük

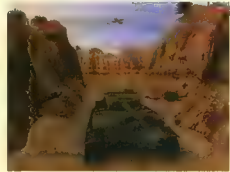
magunkat a 24 pályán, melyek a történelem menetét meghatározzák, valóban megtörtént eseményeket dolgoznak fel, tényleg megtapasztaljuk-e, mit éreztek nagyapáink, amikor legjobb barátaik mellettük estek el a csatatéren – az *Allied Assault* ettől függetlenül mindenestre jól néz ki.

A körítés

Az új epizód hatalmas előrelépést jelent a *Medal of Honour* sorozat legutóbbi PlayStation-ös inkarnációjához képest. „Ebben a játékban egy darab motor tartalmaz feleannyi poligont, amennyiből az elődjében egy egész pálya épült fel.” lelkesedik a Peter Hirschmann, a Dreamworks Interactive egyik munkatársa. Ennél nagyobb hatással van azonban az emberre az a tény, hogy a Dreamworks, és a külső segítőik szerephez jutó 2015 fejlesztői a *Quake III* önmagában is erőteljes engine-jét használták a munkához. Az engine ugyanis eredetileg nem nagyon jellemezte a külső helyszínek ábrázolásában – amire egy II. világháborús játékban ugyebár nem is lenne olyan nagy szükség – így aztán a készítőik kénytelenek voltak mindent beleadni. Az eredmény néhány figyelemre méltó-



Egy rendes katona nem orvlövészkedik. Viszont az orvlövészkedés fantasztikus élmény. Tehát...



Tankok, repülők és hatalmas nyílt teresek. Figyeltek, milyen sokat változott és mennyire éretté vált a *Quake III* engine?

Fejlesztői akta

© 2015 Inc/EA

www.2015.com

A játékokat eredetileg a 2015 Inc fejlesztette a Dreamworks Interactive számára – az utóbbi céget 1995-ben alapította a Microsoft és a Steven Spielberg félé Dreamworks SKG. Az eredeti *Medal of Honour* 1999-es, PlayStation-ön elért sikert látva a minden lében kanál EA tavaly felvásárolta a Dreamworks Interactive-t. A sorozatnak azóta már meg is jelent egy konzolos epizódja, *Medal of Honour: Underground* címmel.

an realizistok szabadtéri pálya lett, amelyek nyugtalanítóan emlékeztetnek a *Ryan közlegény megmentése* képsoraira. Lerombolt épületek (nagy részük kiválóan alkalmas némi antiszociális orvlövészkedésre) és omladozó falak mindenütt, korhó járművek és fegyverek széles választékával ötvözve. Az ígéretek szerint ráadásul egyszerre akár 25 számítógép irányította szereplő is tartózkodhat a képernyőn.

A kulisszák mögött

A fejlesztők nagyon sokat tettek azért, hogy a játék megfelelően hiteles legyen. Az *Allied Assault*-ban is nagyon fontos szerepet kaptak a hanghatások. A különböző felületek ütdő golyók kelte-tette zajokat egyesevel vették fel, és még az is hiteles, ahogy a lövedékek a fülünk mellett (és remélhetőleg nem azon keresztül) elsuhanak, miközben a közeledő tankok berregését mérőfeldek-től meghallani. Az időjárás befolyásolja a célzás pontosságát, ahogy a fegyver visszarúgása vagy a hosszú futás után jelentkező szivdobogás is. „A II. világháborút csak az okos gyalogsági egyeségek élték túl” mondja Dye kapitány. Az *Allied Assault*-ot tehát csak tapasztalt harcosoknak ajánljuk. **KFP**

Még az is hiteles, ahogy a lövedékek a fülünk mellett (és remélhetőleg nem azon keresztül) elsuhanak.



„En csak a buszra várok. Nincs rajtam semmi néznivaló. De tényleg.” A homokzsákok közt bujkálva könnyű paranoiássá válni.



A játék a *Ryan közlegény megmentése* hangulatát érezteti, hiszen Spielberg katonai tanácsadójai is szerepel a stábilásban...

Max Payne

Emlékeztek arra az izgalomra, amit az „interaktív mozi” kifejezés annak idején kiváltott? Most végre az izgalom oka is megérkezik

A lényeg

Az ember pontosan tudja, hogy valami jó dolog készül, amikor a konzolos újságírók izgalomba jönnek egy PC-s játék láttán. Az idei E3-on Los Angelesben mindenféle platformot képviselő komoly férfiak hada gyűlekezett az egyik sarokban, és mindnyájan a *Max Payne*-t szerették volna látni, azt a PC-s lövöldözőst, amit egyszerűen csak az eddig készült legfrankább játéknak tudnánk nevezni. Az eddigi próbálkozások közül ez van a legközelebb a film és a számítógépes já-

A Max Payne mind-össze az év legszelebb vigyorát szándékozik a játékosok arcára varázsolni. Emellett szórakoztat.



Csak felvágás. Max fura vigyora semmit sem jelent – mindig így néz a fickó.

ték összeolvasztásához – energikus, véres, akciódús, valószínű lövöldözés, olyan, amilyet még sohasem láttunk. És tudjátok mit? Szaime már el is készült.

A játék hangulata abszolút lehangoló. Bár a harmadik személyű perspektíva azt jelenti, hogy nem lépünk be a szereplő „testébe”, a mozszerű hatást éppen ez erősíti fel: a valóságot hűen másoló animációk és effektek észrevétlenül vonják be az embert a történetbe, és mielőtt tudatosulna, már részévé is váltunk Max Payne világának. Petri Järvelhto, a projekt vezetője, komoly akciójáték-nak nevezte, de nagy vonalakban egy csomó jelenet sorozataként írható le, amelyekben Max mindenféle és fajta fegyverrel-bálo figurával kerül szembe. A mozi egyébként nagyon is benne van a játék génjeiben, tehát ez a definíció nem is olyan igazságtalan. Az egyik jelenetben hősünk egy égő épület foglyává válik: menekülne a lángok elől, de a tűzvesz mindenhol dühög – végül mégis megtalálja a kivezető utat, és némi ugrálás árán kisebb égési sérülésekkel ugyan, de kijut – pont úgy, mint a moziban.

A körítés

Max Payne zsaru. Jó zsaru. A nyitóreszben – mely a játék engine-jével készült videobejártások, csikorgósan szinkronizált képregényszerű jelenetek és normálisan irányítható pillanatok keveréke – a rosszfiúk legvilágiját Max családját, és ráterelik a gyanút. Hősünk, aki eddig beépített emberként dolgozott a maffiában, egyáltalán természetesen le is lelepleződik, ami azt jelenti, hogy a rendőrsé-

gen kívül a maffiózók is üldözőbe veszi. Miután semmi vesztenivalója sem maradt, Max az igazi bűnösök után veti magát. Ismerős sztori? Lehetne akár egy John Woo vagy Pizcosz Harry film forgatókönyve is, olyasmi, amin az ember kisírt mosolyog, de azért úgy tesz, mintha elhinné, és lazán hátradröve élvezi az eseményeket. Ugyanez a helyzet a *Max Payne*-nel – a játék mindössze szórakoztató és látványos akar lenni, és az év legszelebb vigyorát szándékozik a játékosok arcára varázsolni.

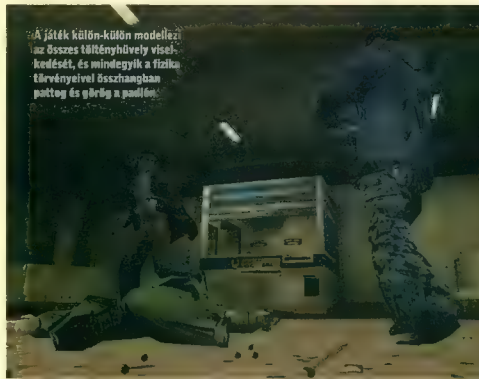
Az újrajátszási lehetőségek problémája viszont elég súlyosnak ígérkezik, főleg mivel egyébként sem túl hosszú a sztori: a részletesen kidolgozott forgatókönyv erősen behatárolja a lehetőségeinket, és kb. 10-15 óra alatt az egészt végig lehet vinni. Amit az MI-ből eddig



Meglepőn 15 óra játékidőre kimerül a Max, hogy kimehessen a WC-re. Talán csak a gyarazata a fura arc kifejezése?



Még az öreg rockerek is visszatérnek egy menet. A képen Max éppen az AC/DC tour koncertjénél fotoblokkol!



A játék külön-külön modellezi az összes tállényhővel viselkedését, és mindegyik a fizika törvényeivel összhangban pattog és görgög a padlón.

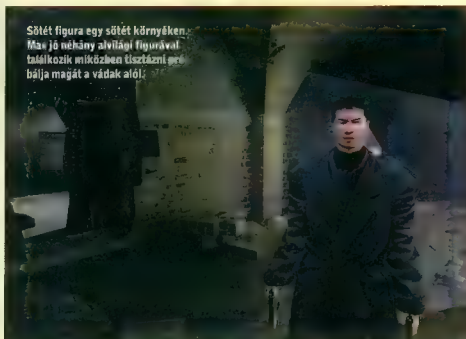
Mellé!

A Bullet Time lényege a következő: minél több rosszfiút küldünk a másvilágra, annál több BT-re teszünk zert. A megszerzett értékes másodpercek azután az idő lelassítására használhatjuk, ami az átlagosnál sokkal pontosabb eseményeket kivételre teszi lehetővé – ha például valaki éppen pisztolyt szorít a fejéhez, elég rosszak az esélyeid. Ilyenkor kell rácsapni a BT-t aktiváló billentyűre, lebukni, oldala vetődni, célozni, löni, és kikapcsolni az időlassítást. Szép.



Le akarnak löni? Kapcsold be a BT-t és szőnj el az ellenségétől.

Sötét figura egy sötét környéken. Max jó néhány alvilági figurával találkozhat miközben tisztázza a bűnűt magát a vádak alól.



A kulisszák mögött

A Max Payne, melyet a Finn Remedy Entertainment jegyez, 1996 óta készül. Csak az a megmondhatatlan, hogyan nézhetik ki akkoriban, mára azonban lélegzetelállítóvá vált a látvány – főleg azok az elemek lehenek, amelyek fansztikus kinézetük mellett a játéknak is alapvető fontosságú részét alkotják. A legfontosabb (és eddig legtöbbször félreértett) ilyen elem az úgynevezett Bullet Time (kb. lövedék-idő). Ahogy előrehaladunk és egyre több rosszfiút teszünk hidegre, értékes BT másodperceket kapunk. Amikor aztán különösen trükkös helyzetbe kerülünk, elég megnyomni a BT-t aktiváló gombot az idő lelassításához – egészen félreugorhatunk, és egy jól irányított lövésről állunk a problémás személynél. Ez nem tévesztendő össze a „cinematic bullet time” nevű dologgal: a különösen látványosnak küldünk át valakit a másvilágra, a játék lassítva megismétli a jelenetet. Csodás? Naná.



A Max Payne filmbejátszásában még azt is megnevezhet, rávették-e a neved a feldarabolt lövedékre.

Évezetes? Teljesen. Rosszabb hatással van a gyerekek lelkeire egy átlagos akciófilmnél? Nem.

Ha mindehhez hozzáveszünk 15 valóban létező gygyvertípust (közük egy távcsöves puskát, gránátokat, és annyi automata pisztolyt és egyéb gölygőpötyöt, ahány éppen az eszünkbe jut), valamint az olyan újszerű rendszereket, mint például a fájdalommérő (nem az életerőt mutatja, hanem a fájdalom-szintet, ami meglepő módon fájdalomcsillapítók lenyelésével csökkenthető) jól látszik, hogy kellemes nyári szórakozás vár ránk. Különbösen is: kit érdekel a multiplayer? **NE**

Fejlesztői akta

Remedy Take 2

www.maxpayne.com

Bár a programot a Finn Remedy Entertainment készíti, az amerikai fejlesztő/kiadó Gathering of Developers is segít a Max Payne befejezésében. A munkálatok már öt éve folynak, ami azt jelenti, hogy ilyen hosszú ideig talán még egy játékra sem vártunk. Ezek után teljesen érthető, ha mindenki kíváncsi rá mi tartott ilyen sokáig? A Remedy követte el egyébként a Death Rally-t (emlékztek még rá?) és jó néhány benchmark programban is közreműködött – érdemes megnézni a nemrég kiadott 3D Mark 2001 Max Payne szekcióját.

LOGO studio

NOKIA *PANASONIC ERICSSON *SIEMENS

Hívj le! a 06/90 411 608 -as telefonszámmal (vezetékes telefonról) Add meg a kiválasztott logo vagy csengőhangod kódját Add meg annak a mobiltelefonnak a számát, amelyre a logót vagy a csengőhangot szeretnéd csatlakoztatni

06/90 411 608

06/90 411 608	2234	2025	2026	2027	2028	2094
1453	2037	2038	2029	2040	2041	2270
1442	2269	2054	2243	2056	2222	2129
1448	2068	2155	2118	2072	2180	2074
1983	2152	2272	2087	2059	2240	2177
1400	2163	2062	2194	2131	2105	2133
2102	2163	2062	2194	2131	2105	2133
2284	2120	2121	2238	2123	2124	2126
2148	2126	2137	2119	2139	2042	2032
2106	2153	2053	2070	2116	2086	2084
2261	2170	2179	2239	2164	2044	2071
2268	2194	2185	2198	2130	2145	2189
2093	2128	2078	2212	2213	2214	2215
2095	2101	2229	2230	2116	2232	2233
2030	2244	2245	2246	2247	2119	2186
2271	2031	2132	2252	2063	2034	2141
2045	2048	2047	2048	2182	2050	2250
2061	2042	2154	2085	2080	2157	2112
2077	2085	2142	2231	2081	2082	2083
2227	2039	2226	2113	2097	2090	2099
2111	2087	2051	2115	2108	2118	2140
2245	2257	2089	2225	2202	2188	2200
2191	2116	2147	2265	2149	2190	2151
2181	2159	2184	2263	2174	2138	2176
2023	2187	2188	2224	2129	2168	2182
2086	2263	2284	2265	2208	2207	2208
2218	2221	2097	2185	2224	2103	2095
2238	2078	2079	2043	2104	2242	2188
2055	2054	2288	2269	2250	2261	2262

grotto	1008	1145	1189	1070	1095
1011	1017	1192	1181	1181	1110

csengőhangok	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1204 J.M. Jarre-Orizon	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1100 Emile-Henri	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1020 Beverly Hills-i szar	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1016 M. O'Neil-Tabularis	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1191 Evita	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1137 Titanic	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1161 X Akták	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1205 Lambada	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1026 Karácsony	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1283 Remi remény csald	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1237 Presley-Love nm.	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1241 Gazon-11a 3	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1084 Fúvós	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1086 Cowboy Doo	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1007 Simpson	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1013 Halál	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1247 M.Jackson-Beatt	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1352 Croona A-Uing dong	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1350 Mena-99 hulltlen	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1032 Star Wars	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1220 Alka-Waterloo	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1226 Alka-Waterloo	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1224 Eagles-Hotel California	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1227 ACDC-Big gun	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1275 Police-Swamy breath	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1276 Queen-Bohemia	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1245 Macaroni	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1347 Caribberies-Linger	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1344 Billy Idol-White wedding	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1343 Ermenegildo Zegna	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1279 90210	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1332 M. Jackson-Black and	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1330 Madonna-Music	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1310 C. Aguilera-I turn to you	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1031 James Bond	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1033 Star Wars 1	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1033 Star Wars 2	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1034 Star Wars 3	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1351 Pink Floyd-The wall	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1350 C. Aguilera-Come on	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1176 Webster-Memory	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1287 Beethoven-Für Elise	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1188 Dime-Hand in Hand	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1183 Indiana Jones	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1184 Jurassic Park	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1196 My first lady	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1199 Penetration	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1229 Sanna-Europa	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1316 Depoche-Sérénité	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1316 Durand-Save a pin	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1318 Keano-Keano-Fry away	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1280 L. Armstrong-Wonderful	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1270 ACDC-Metallica	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1101 Cherry Pink	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1186 Shal-Exaggerate	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1187 Joe Hoshi-Love	1247	1248	1249	1250	1251	1252
1185 Adele Newton-Old Flame	1247	1248	1249	1250	1251	1252

Nokia vezérlő, "Ericsson", "Siemens" és "Panasonic" tárcsázók kizárólag a -gal jött CSENGŐHANGOK kérésűl

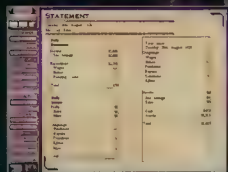
Studio10 Info: 220 60 52, a hívás díja 240 Ft + áfa/p + kd

Gangsters 2

Vendetta

Isten hozott nálam öcsém, ez a való világ... A Gangszterek Paradicsoma...

VISSZAGONDOLVA ÚGY TŰNIK, NEM IS lehetett volna más a végkifejlet. A gangsterfilmek már fanatikusok előtt is minden idők legsikeresebb alkotásai közé tartoztak, a nagy Quentin pedig fogta, és fűbevetett lövöldözés közepette egyenesen az élvonalba repítette a műfajt. Elkerülhetetlen volt, hogy a gangszterek témára egy hasonló módon sikeres és izgalmas PC-s játék épüljön, és ugyanilyen elkerülhetetlen volt az is, hogy a játék képtelen legyen megfelelni a várakozásoknak.

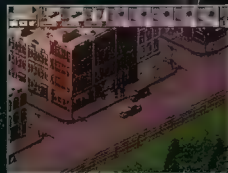


Nincs több grafikon és kimutatás, de az utolsó sort még mindig nagyon gonoszán kell figyelembe venni, hogy feljussunk a csúcsra.



Hothouse-os fiúk eltűnődtek az első rész tanulságain, így most olyan ajánlattal térnek vissza, amit nem érdemes visszautasítani.

1998-ban a Hothouse Productions elérkezettnek látta az időt a nagy terv beteljesítésére, és a PC-s testvériség kezébe adta a *Gangsters: Organized Crime* című játékot. A terv azonban hibásnak bizonyult. Olyannyira hibásnak, hogy ha igazi büntényről lett volna szó, a fejlesztők olyan gyorsan buktak volna le és találtak volna magukat a bíróság előtt, hogy még azt sem lett volna idejük kitálatni, ki is Mr. Pink. Azóta három év telt el, és a Hothouse-os fiúk, akiknek elég idejük volt az első rész tanulságain tűnődni, a *Gangsters 2: Vendetta*-val térnek vissza. A játék olyan ajánlatnak tűnik, amit nem érdemes visszautasítani.



Az autós gyilkosságok kulcsfontosságú elemek voltak a *Gangsters 2*-nek, és határozott mértékű jelentenek a rivális bandák irtására.

volt. Röviden: a *Gangsters* első része csak a kizárólag a tartalmának köszönhet a sikerét. Mindez azt jelenti, hogy szépek is csak az igazi mafia fanatikusok nevezhetők, azok a figurák, akik kifejezetten örülnek, ha egy lövöldözés fejével alhatnak együtt. Mindenesetre akár a nagyfőnök, akár a panaszkodó PC-s közösség akár a végző lökés, a Hothouse fejlesztői egy kivánságlista összeállításával kezdték a munkát, ami az új ötletek mellett a kijavított dolgokat is tartalmazta.

Kezdték annyit, hogy a *Gangsters 2* letisztultabb szerkezettel rendelkezzen a véletlenszerűen generált térképek helyett gondosan megtervezett városok ve-



Feljöttél el Temperance City-4 – akár az állam is a látnak előtt hűvös, és a cél tényleg az egész hőkelevanc megszerzése.

szik át, amelyekben előre meghatározott forgatókönyv szerint kell teljesíteniük különböző küldetéseket. A számos epizódból álló történet, 18 körültekintően kialakított városba kalauzolja el a játékost, aki Joey Bane szerepét alakítja. Joey, a háborús veterán az alkoholfüggő állam idején tért vissza Buffalo Fallsba, hogy bosszút álljon apja gyilkosain és átvegye a család irányítását. Ebből már sejthető, hogy a történet kissé sablonos, és a 20 pálya teljesítése közben a helyzet nem sokat változik, de legalább van valamilyen konkrét cél – ilyenek a *Gangsters: Organized Crime*-ban nyomani sem lehetett felfedezni.

Barátunk, a (kézi)könyv

Az első rész legnagyobb tanulsága az volt, hogy a *Gangsters 2*-nek sokkal értetőbbnek és egyszerűbbnek kell lennie. Nehéz feladat. Kétségtelen tény, hogy első – második, harmadik – pillantásra a G2 bosszorkányosan bonyolultnak tűnik. Az új verzióban 45 részes (számoljatok csak után!) tutorial mutatója bekezelőüllet és az irányítási rendszer használatát, a kézikönyvben pedig teljes leírást kapunk az első három küldetéshez – a játék első négy vagy öt órája alatt ez lesz a legjobb barátunk.

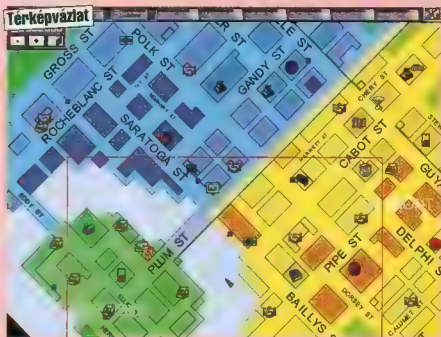
Ha be szeretnénk házasodni a maffiaszállóba, bizony sokáig kell udvarolni, de fogalmunk sincs arról, hogyan tudta

Kilóg a lőfeje

A *Gangsters 2* tervrajzi legegyszerűbben talán az eréditől ér kritikák alapján lehet összehajlítani. A *Gangsters: Organized Crime* a zavarosság addig még sohasem látott szintet érte el kialakításával, a legfanatikusabb stratégiarajongók türelmét is próbára téve ezzel. Ráadásul mindezt egy olyan, vegyesfelvágottnak is beillő kezelőfelület mögé rejtette, amiben a grafikonoktól a 2D-s térképek keresztül a megkülönböztethetetlen pixeles karakterekig, mindenféle dolog

Most már mi uralkodunk az utcákon...

A Gangsters 2 ismét bizalmat szavaz az első rész megjelenítési módjainak: a 2D-s izometrikusnak és felülnézetnek tűnik, de időközben sokat fejlődött, így már kivethető, mi történik a képernyőn.



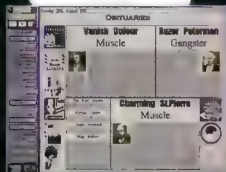
Az új nézet a lehető legátvalóbbiról mutatja a várost. Főleg a későbbi pályák hatalmas metropoliszainak áttekintéséhez ideális a dolog, de a fontosabb tereptárgyak itt is látszanak, és a befolyási zónákat mutató tanácsadói nézeteket is használhatjuk.



Barátkozunk meg minél hamarabb vele, mivel a tervezés legnagyobb rész itt megy végbe, és az utcáról is gyakran ugrunk vissza, hogy madártávlatból vegyük szemügyre az események alakulását.



A jól ismert izometrikus utcai nézet jóval részletgazdagabb lett, az épületek azonban még mindig sokszor eltakarják az eseményeket, ezért általában a felülnézeti kép az, amivel legjobban átláthatjuk a helyzetet.



A feltörekvő bűrgyilkosok – lehangorlően szemtelen módon – apróhirdetésben reklámozzák hitvány képességeiket.

Először állandó bevételre kell szert tenni, hogy maximum nyolc hadnagytól vezett maffiát hozunk létre.

Üzletmenet

Hetekenként is szolgálati iródnakból kiindulva először állandó bevételre kell szert tenni, hogy aztán fizetett hadsereget toborozunk, amit maximum nyolc hadnagytól vezethet. Ehhez először fel kell vásárolni a városban található vállalkozásokat, ami nem kizárólag a befolyásunk kiterjesztéséhez fontos, de megteremtíti az alapot a sokkal több pénzt hozó illegális üzletek felállításához – ezek közé például fogadóirodák, tiltott ital-mérések és pénzhamisító műhelyek tartoznak. Az illegális üzletek kulcsfontosságú szerepet töltenek be a pályákon, és miután a birtokunkba kerültek, létfenntartásuk, hogy meg is védjük őket a rivális

bandáktól. Ezt plusz emberek felbérelésével tehetjük meg, akik vagy a hadnagyaik hadseregét erősítik, vagy az értékes területeket őrzik. Alkalmas embereket a biliárdszalonokban vagy a munkaközvetítőben találunk, de toborozni csak az ellenőrzésünk alatt lévő környékeken lehet. A toborzóhelyek közelében lévő vállalkozások (melyek az adott terület feletti uralmunkat biztosítják) emiatt rendkívül fontosnak számítanak stratégiailag. A gengszerek és a verőemberek mellett specializációra is szükségünk lesz, akik mozgásban tartják a sötét ügyleteket lebonnyított „cégek”. Furcsa módon – az összes lehetséges új bandataghoz hasonlóan – ők is a helyi napilapban hirdetik magukat. Miután szolgálatunkba fogadtuk őket, azonnal NPC-ink elfoglalják helyüket birodalmunk sötét sarkaiban, és biztosítják a folyamatos és bőséges készpénzútánpótlást. Az izomgyűjak és a korrupció üzletmenetek mellett néha fegyveresek is hirdetnek a lapokban. Ez főleg a későbbi pályákon válik lényegessé, mivel a segítségükkel egyetlen brutális húzással elintézhethetjük a célpontunkat, anélkül, hogy személyesen belevetnénk a dologba. Az óvatosság azonban sohasem



árt, a fickók ugyanis eléggé eltérő képességekkel rendelkeznek, és ha alacoli közben buknak, eljárat a szájuk – ilyenkor aztán a környék összes rendőre utánunk veti magát.

Egy kis korrupció

Erdő jut az eszünkbe: a riválisok elintézése és a törvénykönyvben szereplő összes törvénytörés elkövetése mellett a kékrushásokat is féken kell tartanunk egy-egy nagy összegű csekkel. Ha a fent említett hasonlóan jókorrupcióságot követünk el valamelyik törvénykezési épület közelében, az emberek felkerül a rendőrség körözési listájára (a listát is a helyi újságban találjuk – hol máshol?), ami azt jelenti, hogy vagy elbújtatjuk, míg elúlnak a hullámok, vagy vasárlarcot

szerezünk az arcára. A játék korrupcióval átszótt világában azonban természetesen arra is lehetőségünk van, hogy mielőtt ez bekövetkezne, megkérjük a rendőrokt, az ügyészt vagy a bírót.

Bár minden küldetés másik térképen kezdődik, mindig más üzletekbe kell beállnunk, és a rivális bandák is máshogy reagálnak a megjelenésünkre, az összes pályán végig kell csinálni ugyanazokat a kezdeti feladatokat. Terjeszd ki a befolyási területet, indítsd be és fejleszd fel az illegális vállalkozásokat, a befolyó pénzt pedig fordítsd új emberek felbrazelésére és minél több fegyver beszerzésére. Miután megszerezted az ellenfelek területét, kiszélesítetted őket, a bandájuk tagjait pedig örök nyugalomra helyezted egy réteg jó kemény beton alatt, eljött az idő a művet betetőző halálos találat elhelyezésére.

A koncepció, ami méretes városok-



A HAIL OF FIRE, AND BOYD PETERMAN LIES DEAD



WARD COLEY DECLARES WAR AGAINST LOCAL MAN



LOCAL MAN SLAIN AS MOB COMES TO BUFFALO FALLS

LIQUOR TOWN!

STILL PLANNED IN BUFFALO FALLS!



GANGSTER SLAIN!

GARFIELD BELLOWS DIES IN A HAIL OF BULLETS



A játék korrupcióval átszótt világában természetesen arra is lehetőségünk van, hogy megkérjük a törvény szolgáit.

ban tevékenykedő gengszterbandák teljes tevékenységének irányítását foglalja magába. nehezen tűrnie egyszerű kezelőfelületet, de az első részé annyira bonyolult volt, hogy szinte sírva követelte az átalakítást. Rengeteg mutatd kellett figyelni és irányító eszközt ésben tartani – első pillantásra látszik, hogy bár a második részzel a dolog tetszősebb lett, még mindig észbontóan sok gomb és jel-

lemző jelentést kell megjegyezni. Ezt előrebocsátva kijelenthetjük, hogy minden kellemesen kézzé esik, mindkét ki menüsort minimalizálni lehet, amivel megkönnyíthető a játékter, az intelligens kurzor beépítése pedig sokkal egyszerűbbé teszi a szerepek és feladataik közben tartását.

Bandázás

Kínzéstét tekintve a Gangsters 2 azonnal ismerős lehet mindenkinek. A 2D-s, izo-

metrikus nézőpont változatlan, de sokkal részletgazdagabb lett, ami azt jelenti, hogy az eredetivel ellentétben, itt külsőjükről is felismerhetjük az embereinket. Bár a program utcahosszal le van maradvva a Desperados, vagy a hamarosan megjelenő Commandos 2 mögött, az embert ugyanis a stratégiai elemek eljük rabul, és az idő legnagyobb részében egyébként is a frontál-ilefeti nézőpontból szemléljük az eseményeket.

Pontosan ezen a téren történtek az igazi változások. A Gangsters 2 – elődjétől eltérően – hosszú órákig tartó, élvezetes stratégiai küzdelemmel ajándékozza meg azt, aki veszi a fáradságot és megtanulja az alapokat. Bár a cél és a kezdetben alkalmazandó taktika nagyjából mindeivel ugyanaz, minden város,

▲ A játék minden nap vírioles stílusban számol be az előző éjszaka sötét eseményeiről az időjárás és a TV műsor mellett.

minden rivális banda és minden új karakter új akadályt gördít elénk és új stratégiai kihívás elé állít.

Az embereink most már nem névtelen ágyútöltelék, hanem speciális képességekkel rendelkező valódi személyiségek – profi betörők, sofőrök vagy robbantási szakértők. A képességeket, tapasztalati pontok segítségével fejleszthetjük a sikeresen befejezett küldetések végén, a legjobbakat pedig továbbvihetjük magunkkal a következő hadjáratba. Emiatt a bandatagok közelebb kerülnek hozzánk, és a stratégiát úgy kell alakítanunk, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki az adottságaikból, és élve juttassuk át őket a későbbi pályákra.

Kinek a fia a mafia?

Az eredeti Gangsters kezelőfelülete sírva követelte a továbbfejlesztést, a Hothouse emberei pedig mindent elkövettek, hogy az új verzió könnyen használható és tetszetős legyen.



Óra és pénzmenyiség: A küldetések teljesítésére mindig meghatározott idő áll a rendelkezésünkre, a biztos pénzutánpótlás pedig létfontosságú a bandatagok kifizetéséhez és a szükséges fegyverek és járművek beszerzéséhez.

Gangster profil: A kiválasztott gengsztert mutatja, aktuális agresszivitási szintjével együtt. Parancsot adhatunk az örködésre vagy a rivális bandák tagjainak üldözésére.

A kijelző: A gengszterünket védő kiserőket, és a náluk levő fegyvereket mutatja.

Újság: A legfrissebb szám, ami a nap legfontosabb eseményei mellett közszelentéseket is közöl, és tartalmazza a munkát kereső gengszterek és specialisták ápróhidetéseit.

Gangster ablak: Hozzáférrés a (maximum) nyolc hadnyughoz. Megmutatja, mit csinál az embereink, milyen állapotban van és vannak-e vele kiserők.

Intelligens kurzor: A mutató megváltozik, amikor kiválasztunk egy embert vagy egy csoportot, ami lehetővé teszi, hogy közvetlenül innen adjunk parancsot különböző cselekedetek végrehajtására.

Türelem célpont

Bár a feladatok minden küldetésben adottak, az embernek sohasincs olyan érzése, hogy csak egyféléppen lehet



Ha nagyon nagy szükségünk van egy takarítóra, az ápróhidetési rovatban kell körölgézni, de nem a „házmunka” rovatban.



Magányos gazember tart hazafelé az ellenség területén át – de csak az ellenségetlen, élesben fűzőt hálai karjában fog befutót.

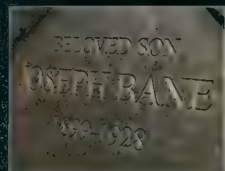


A Gangs egy elképzelt társasjáték a házasságkötés, hogy a multiplayer verzio biletet a népszerűtől váljon a weben.

megoldani őket. Csak rajtuk múlik, hogy a kiszemelt üzletág megkaparintásánál vagy a megadott célpont kiiktatásánál milyen módszert alkalmazunk – a pályán nincs előre meghatározva a végkifejlet, és olyan események sincsenek, amelyeket nem tudunk befolyásolni.

Ittől függetlenül a formula még nem tökéletes. A Gangsters 2, amit nagy általánosságban a stratégia című alá sorolhatunk be, eléggé kitágítja a műfaj határait. Az idő legnagyobb részét a felülnevezett képernyőn töltjük parancsok kiadásával, bekapcsolt pillanatmegállítás mellett. Emiatt olyan érzésünk van, mintha egy társasjáték számítógépes átiratával játszanánk, ami a valós idejű akció helyett sokkal inkább a tervezésre és a menedzselésre helyezi a hangsúlyt.

Az MI-nek is van néhány idegesítő hibája. Az autóból leadott lövésekkel elkövetett merényleteknél például sokszor hosszas kocsikázás következik mielőtt visszafordulnánk és másodszor is lesújtatnánk, de az ellenséges bandátogot ez nem érdekli – engedelmesen várja a



Így, hm... Úgy tünik egészen volt olyan akor, mint amilyenek látszott. A jelek szerint nem ment minden a terv szerint.



Semmi személyes, Frankie, de ha Luigi azt mondja, hogy nem kér kapribogdát a családjába, akkor nem kér, világos?

Rajtuk múlik, hogy a kiszemelt üzletág megkaparintásánál milyen módszert alkalmazunk.

helyszínen, hogy megforduljunk és ismét telepumpáljuk önmagunkat. A játék szereplőiről általában is elmondható, hogy nem túl óvatosok, amit jól kihasznál az, hogy a menekülő ellenfelek büntetlenül elrohanhatnak az emberek mellett, pusztán azért, mert nem adtuk nekik parancsot a támadásra.

A vér íze

Az izometrikus ábrázolás változatlanul problémás – a 3D háziya azt jelenti, hogy nem forgathatjuk a nézőpontot, és emiatt gyakran maradunk le a kulcsfontosságú eseményekről csak azért, mert a házak mögött történnek. Ezért aztán túl sok időt töltünk a felülnevezett képernyőn, aminek viszont szintén megvannak a maga korlátai – az, hogy nem láthatjuk a házakban elrejtőzött gengsztereket, csak egy ezek közül.

A problémák azonban szerencsére csak akkor jönnek elő, miután már kellően belemerültünk a játékba, vagyis jó néhány órát töltöttünk az alapok megismerésével, és ráérezünk a dolog egyedi ízére. A Gangsters 2 türelmet, megfontolást és nagy adag maffiamentalitást igényel. Lépj be a családba, és készülődj fel jó néhány órányi izgalmas és rabul ejtő játékra, egy olyan világban, ahol egyetlen szívségességet sem kell viszonzni. **PC**



A család szent...

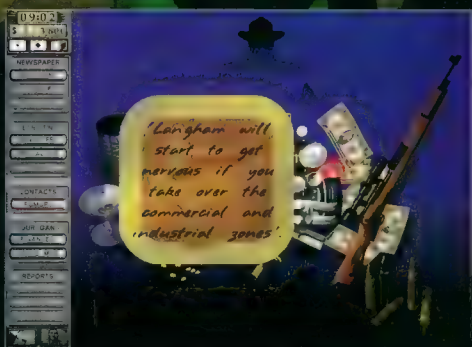
Egyetlen gengszteres játék sem lenne teljes a család hangulatának ábrázolása nélkül, de most nem a kellemes karácsonyesték és társasozások atmoszférájára gondolunk...

A Gangsters 2 lehetővé teszi, hogy maffiózók és specializált összetartó közösséget építsük ki miközben előrehaladunk a pályákon. Egy-egy hadjárat sikeres befejezése után eldönthetjük, hogy a túlélők közül kiket választunk be a családba, és egyúttal a képességeiket is fejleszthetjük a megszerzett tapasztalatpontokkal. Hamarosan elkezdünk nagyon vigyázni az első osztályú sofőrökre vagy a legprofibb robbantási szakértőnkre, ha pedig valami baj éri őket, vére bosszút esküszünk.



Idővel csillagokra teszünk szert, amelyeket fiaink képességeinek fejlesztésére fordíthatunk. Egyszerű.

Beszéljünk a pénzről: szert az az okos, hogy más ki, mielőbb a házközpontja le a pénzről lenne.



Megéri alaposan átböngészni az újságot, hátha találunk benne néhány kellemes tippet és utalást az ellenfelek tártárcakódási helyére és szándékaihoz kapcsolódóan.

Gangsters 2: Vendetta 10 990 Ft

● Eidos Interactive ● (1) 461 5700
● www.automex.hu

Ha csak egy: P200, 32Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ha mindegyik: P300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló

Gangsters Commandos 88%
Gangsters 2: Vendetta 87%
Desperados 82%
SimCity 3000 80%

Pro és kontra

✓ Lebilincselő
✓ Hosszú játékidő
✓ Értékes folytatás
✗ Idejétmúlt, 2D-s grafika
✗ Nehéz megtanulni

Vélemény

85%

Mit ágyas szívetek a
vérona, a legjobb
fogni egy sárt és k
zánat egy kicsit.

Z: Steel Soldiers

Úgy tűnik, beköszöntött a stratégia-folytatások korszaka, Vajon leszorítja a magasztos Bitmap Brothers a *Dune*-t a trónról?

A NYIRA KÖNNYŰ DOLGUNK VOLT eddig. Olyan lelkesen kapkodunk a legújabb csicsás effekt, vagy az éppen soron következő körmönfontan kidolgozott történet után, hogy el is feledkeztünk az igazi kihívás alapvető fontosságáról. Márpedig ha kihívásról van szó, a *Z: Steel Soldiers*-t – minden idők legördögibben bonyolult RTS-ének folytatását – nagyon nehéz lesz megverni. Nagy ívben kóp a *The Moon Project*-hez hasonló játékok összetettségére, és a siker hajszolása közben brutális figyereivel tanítja mörseire azokat, akik valamiféle melység beépítésével kísérleteznek.

Nagy szükség van egy vakmerő kihívóra, aki megmenti az emberiséget az egy kaptafára készült játékoktól.



A területek hovatartozását egyértelmű színek jelölik. Számsít arra, hogy azonnal elszabadul a pokol, ha átléped a határt.

A *Steel Soldiers* megjelenésekor a történelem ismételné látszik önmagát – a helyzet hasonlít arra, ami az elődöt fogadta 1996-ban, amikor berobbant a *Command & Conquer* domináns, saját fontosságának tudatától eltelt műfaj köztudatába. A *Z* meghazudtolta a piaci várakozásokat, nagy adag humorral dobta fel az eseményeket (amire akkor már nagyon nagy szükség volt), és a minél kaotikusabb harcot előnyben részesítve szemérmetlenül háttérbe szorította az összes finoman kidolgozott

nyersanyag-gazdálkodással és bázisépítéssel kapcsolatos dolgot: voltak a kék robotok meg a piros robotok, közöttük pedig az ördöklő küzdelem. A legjobban azonban mégis azt élveztük, hogy játék közben megállás nélkül cikiztek az irányítójukat, és emiatt egyik órát a másik után nyomattuk végig, csak azért, hogy rácafoljuk a megjegyzéseikre. Most, 2001-ben természetesen már nem bölcs dolog ennyire leegyszerűsíteni egy számítógépes játékot, így aztán a *Steel Soldiers* fejtét hajt néhány, az elmúlt öt

év során kialakult iratlan szabály előtt. A lényeg azonban szerencsére változatlan: kék robotok, piros robotok, ördöklés, mindez egy olyan világban, ahol a *Red Alert 2* vezetői az eladási statisztikákat (és a *Dune* készítői átvenni tőle a stafétabotot), és ahol – akárcsak 1996-ban – nagy szükség van egy vakmerő és halált megvető kihívóra, aki megmenti az emberiséget az egy kaptafára készült játékoktól.

Zöttyögő kockák

Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy első pillantásra a *Steel Soldiers* is az egy kaptafára készült játékok jeles képviselőjének tűnhet, mivel pontosan úgy néz ki, mint a megszokott 3D-s stratégiák. Jó érzés látni, hogy a darabos, pixeles megoldások helyett 360°-os csodák vetkét át, de most is kocka alakú épületek nőnek ki az unalomig ismert tájból, amin a változatosság kedvéért kocka alakú tankok zöttyögölnek (na jó, a vizet megjelenítő effektet időnként bosszorkányosak). Bár az *Emperor: Battle for the Dune*-t, ami kb. egy időben jelent meg a *Steel Soldiers*-szel, könnyen

Robotháború

Itt jelennek meg a fontos üzenetek, alattuk pedig a pénzünk mennyiségére vehetünk egy pillantást.

Érdemes figyelni a csapatunk egészségére – erről itt kaphatunk tájékoztatást. Az ablakban megjelenő színek szabadon állíthatóak.



A parancsnoki központ. Bár-mikor megsemmisülhet egy váratlan támadás következtében, ami a küldetés azonnali elvesztését jelenti.

A térkép, valószínűleg a játék legész-szetesebb eleme. Mutathatja a területeket, az egységeket, az épületeket, vagy ezek tetszőleges kombinációt.



Ahogy a mondas tartja, sok kicsi sokra megy. A *Z: Steel Soldiers*-ben egy katona egy szál magában semmit sem ér.

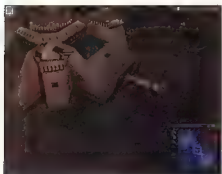
érheti az a vád, hogy C&C sokadik után-
érzése, legalább a látvány terén hoz né-
mi újdonságot – a helyszínei egy kicsi-
vel színebbek és változatosabbak a Z2
gyakran sűrű tájainál.

A fentiekhez hasonló kritikai meg-
jegyzések azonban pont a lényegét ve-
szítik szem elől. A játék a háború leg-
sötétbő formájáról szól, és egyáltalán
nem akar más lenni, mint ami ígér. Van
nak benne könnyű, közepes és nehéz
tankok, az orvlövészek orvlövészneknek,
a kemény harcok kemények, aki pedig
á-t mond, az á-t is akart mondani. To-
vábbá: 30 egyégitípust, köztük hadi-
tengerészeti és légi járművek, plusz 20
épület áll a rendelkezésünkre – 30 egy-
játékos küldetésben szétszórva. Meg-
győző számok, mivel azonban nem vál-
tozhatatlanul eltérő fegyverekkel
rendelkező hadviselő felek között, a já-
téky egy idő után korlátozottan érdeklő,
főleg mivel az ellenfél hadserege pontos-
sán ugyanolyan egységekből áll, mint a
sajátunk. Viszont mindez része az igazi
háborús hangulatnak, és egyben azt je-
lenti, hogy a hadiszerencse minden át-
menet nélkül megfordulhat. Bár-
mennyire tapasztalat RTS játékos
valaki, eléggé kicsi az esélye annak,
hogy egy hétvége alatt végigviszi a *Steel
Soldiers*-t. Nagyon – időnként bosszantó-
an – nehéz, ha és amikor azonban siker-
relt legyőzni az addig verhetetlennek
tűnő ellenfelet, tényleg csodálatos
érzés tölti el az embert.

Harc és pusztítás

A *Steel Soldiers* nyersanyag/pénzgyűj-
tő, bázisépítő része jóval komolyabb
az elődénél, de bonyolultnak nem ne-
vezhető: a harc és a pusztítás az, ami
igazán fontos. A bevétel az elfoglalt te-
rületek nagyságától függ – a rendszer a
Total Annihilation megoldásaira emlé-
keztet, mint ahogy az a lehetősége is,
hogy az építési/jávitási feladatokat va-
lamelyik egységünk végezze a támadá-
soknak jobban ellenálló épületek he-
yett. Miközben a grafika nem igazán
fényes, a kiváló hangszekcióra nem na-
gyon lehet panaszkodni – a hangszórókból
vérszédítő harci indulók, recsenések
és puffanások zaja árad, miközben egy-
re vadabban tombol a háború a mérték
csatatereken, melyeket egyszerre nem is
férnek rá a képernyőre.

A küldetéseket névze az *Emperor*,
rugalmas struktúrájával, mindenképpen
elnyelben van, a *Steel Soldiers* ugyanis a
kötött, egyenesen előrehaladó hadjárat-
szerkezetre szavaz. A csatákat gazdagon
animált, szándékosan képregényeket



A construction robotot a Z-világban Jolly
Jokernek építettek, javították, és tucatcsám
pusztultak el, ha nem vigyáztunk rájuk.



Íme a shockwave tank, a játék legerősebb
egysége, amint éppen halálos csapást mér az
elleniségre. Egyetlen lövés, és már útbán is
vannak a Valhalla felé.



Hej-hó, hej-hó, hej háborúzni jó. Ha valaki
azt gondolja, hogy ez már hadseregenek szá-
mít, nagyon csúnyán ráfaraghat.

utánzó stílusban készített filmbejátszá-
sok kötik össze (a fejlesztőcsapat egy ré-
sze a Marvel Comics projektjein és a
2000AD-n is dolgozott, így aztán nem
nehéz kitalálni, honnan merítették az
illetet) – a céljuk az, hogy némi humort
csempésszenek az eseményekbe.

Zod seregében

A főszerepeket két őrsvargó, Brad és
Clark alakítja, az eredeti Z veteránjai,
akiket Zod tábornok, az örült háborús
hős kényszerít vissza a nehéz szolgálata-
ba. Zod harcműveit könnyelműen ve-
szélybe sodorja a Goonokkal folytatott
békátárgyalások, és hamarosan ismét
a lövészárkokban találjuk magunkat,
olyan kemény csatákban, amilyeneket
ember még nem nagyon látott. A multi-
player is változatosabb lett: többféle
já tékmódban is kipróbálhatjuk magun-
kat, a lényeg – különböző formákban
ugyan, de – mindig a teljes vérontás.
Választhatunk a tőmes megsemmisítés,
a parancsnoki központ lerombolása, az
összes katona kiirtása vagy az el-
lenség parancsnokának meggyilkolása
között.

A *Steel Soldiers* mellett szóló érvek
közül az egyik legerősebb az, hogy ha-
tásosan rombolhatja le azokat az elkép-
zeléseket, melyek a műfaj túlbonyoli-
tottságával kapcsolatban élnek néhány
emberben. A nyitó szinteken pillanatok
alatt kisméretűnk mindent, és már
bele is merülhetünk a harcba (legalább
is amíg át nem jutunk a rémálomszerű-
en nehéz későbbi pályákra), aminek
minden segítséget megad az egyszerű
kamerakezelés és a könnyen használha-
tó építési menü. Az utóbbit ironikus mó-



A játék csatateréi közül igazából csak a jégvilágban játszódó pályák emelkednek ki. A többi
helyszínen sziklák, sziklák és megint csak sziklák követik egymást, a végtelenségig...



A köröző keselyűk már pontosan tudják,
hogy elszúrtak. Ha jól akarunk magunknak,
ideje feladni a küzdelmet.

don ugyanazt – talán túl sokszor al-
kalmazott – C&C típusú menürendszer
használja, amit a konkurens *Emperor*,
de itt ha lehet valahogy még termés-
esebbnek érződik a dolog. Akik valaha
is játszottak már RTS-sel, azonnal isme-
rőnek fogják találni, de a műfajban
eddig járattalnak is gyorsan belezó-
hatnak. **✓**



Egy kellő-
képpen com-
bos gyilkoló-
gép pózol a
fénypézsgé-
p előtt.

A győzelem kapujában

A Z: *Steel Soldiers* irányítását
könnyű elsajátítani, győzni
azonban korántsem egyszerű...



Az épületeket csak a sérülékeny építőro-
botok képesek felhúzni. Talán ők számlá-
tanak a legerősebb egységeitűknak.



Ha a jobb egérgombbal kattintunk az el-
készült épületekre, megnézhetjük, mi
szerepel az adott hely kintátaban.



...amiből azonban pénz kell. Ehhez mi-
nél gyorsabban minél több területet kell
elfoglalni, az itt tálálható zászlószersze-
gek begyűjtésével.

Z: Steel Soldiers 12 498 Ft

Bitmap Brothers/EDN (1) 223 2770

www.bitmap-brothers.co.uk/z2.htm

Ha csak egy: PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

Ha tényleg: P-400, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló

The Moon Project
Z: *Steel Soldiers*
Emperor: Battle for Dune
Red Alert 2
Earth 2150

88%

✓ Könnyen érthető és játszható

✓ Humoros

✓ Nagyon nehéz

✗ Talán túlságosan is

✗ Egyforma hadviselő felek

Vélemény

88%

Independence War 2: Edge of Chaos

A profi kalózkodás összes élvezete, faláb és papagáj nélkül.

„Eldő: használt-karvett, szep-temberig érvényes műszaki, el-ső tulajdonostól, 37 500 fény-év, Blaupunkt rádiósmagnó és Wunderbaum (fenyő illat).”

NOS, ITT A MINDEN EDDIGINÉL ERŐSEBB hívd szót az *I-War* veteránok számára. Bár most már biztosan megállapodott élettel élész, eladtad a hajót, és tiszteséges 8 órást szerzettél egy aszteroidabányában, vagy a használt úrcucok piacán seftelsz. Aztán egyik nap azt olvasod a kedvenc PC-s magazinodban, hogy újabb konfliktus van kítőrben – nagyobb, kíméletlenebb és sokkal látványosabb az elsőnél. A helyszín a Badlands csillaghalmaz, és az összes nagy-

menő pilóta oda tart. Leporolod a joysticket és velük tartasz, vagy kihagyod azt a játékot, ami az év úrbeli-harcsimulátorának ígérkezik? Azért vagyunk itt, hogy segítsünk a döntésben.

Az *IW2* ugyanolyan lélegzetelállító módon kezdődik, ahogy az elődje. Az első *I-War* nyitó képsorai több mint 15 percig perogtek, és ennél a folytatás sem adja alább. Nem mintha az ember érzékelné az idő múlását menet közben. Ez az a

fajta, tényleg mozszerű FMV, amit az ember szinte erőszakkal mutogat a barátainak és a családjának. Miközben alaposan elkényeztetél a látványra kiéheztet játékosokat, kitűnő munkát végezve olyan történet elmesélésébe kezd bele, ami a szappanoperákat semmire sem becsülő játékosokat is magába szippantja tekervényes történetvezetésével, hiteles személyiségekkel és nagyszabású geopolitikai háttérrel. A történetről azonban inkább egy kicsit később...

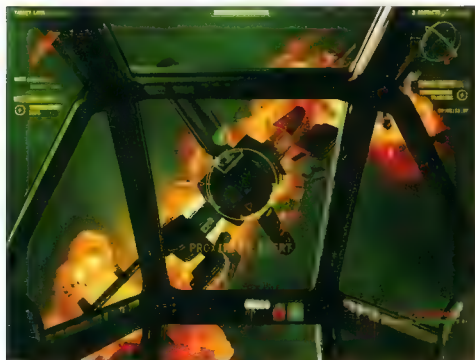
Halír

A játék csodálatos grafikai megoldásai egyáltalán nem maradnak le az előre elkészített filmbetétszások minősége mögött, ami a Particle Systems új Flux engine-jének köszönhető. A hajók, a helyszínek és a fegyverek effekciójának megformálása szentünk egyszerűen kifogástalan – játék helyett egy csomósor csak nézelődünk. Napjaink divatjához igazodva az űr színe bármilyen lehet, ki-

Napjaink divatjához igazodva az űr színe bármilyen lehet, kivéve fekete. Bár kissé furcsa lenne mahagónin, nem?

véve fekete. Milliő gombostűfejnyi csillag ragyog az ég smaragdözd, vörvörös, kék vagy bíbor fátyla előtt, miközben csillagködök, napok és bolygók ékesítik a látványt. A játék művészi színvonalát bolygóközi porgyűrűk és krumpli alakú aszteroidák emelik tovább – olyan szépek, hogy szinte öröm velük összeütközni.

A különleges, halra emlékeztető űrhajóforma ismét visszatér, számos egyéb, csodásan kialakított géptípussal együtt. Ha ráközelítünk a hajókra, tisztán látszik, ahogy a szereplőnk a vörös fényben úszó pilótafülkében ül. Az eny-nyre szépen kialakított űrjárművek meg-érdemlik, hogy a pusztalásuk is látványos legyen – a program ebben sem kelt csalódást. A lézersugarak apró darabokat szakítanak le az eltálat hajóstről, a robbanások pedig először a megsemmi-sülés felé haladó gépezetek mélyén kezdődnek, ahogy aztán látható lökeshul-lámákat vetve, vakítóan fehér fellobba-násokban csúcsosodnak ki. A kukacos-kodók bizonyára megjegyzik, hogy az űr



Úgy tünik nem jött be a lopakodós, óvatos kalózsztílus. Itt az ideje távozni a legközlebebbi kaput át, mielőtt sülthús nem lesz belőlünk! A körtérő a szánkban ne is beszéldünk!



A túlbonyolított dokkolási rendszert bizonyára valamelyik tréfás kedvű űrszörny találta ki.

Trükkök a kereskedelmi úton

Többféle módszer is van a menekülő teherhajók megkopaszására. A kifinomult harci taktikák és a csúcsonper fegyverzet még élvezetesebbé teszik a kalózkodást.



A fedélzeti rendszerek kiűzésével gyorsan megállíthatjuk a teher-szállítót.



A disruptor rakéták néhány pillanatra megbénítják az ellenfelet – ez pont elég arra, hogy ideális lövési pozícióba kerüljünk.



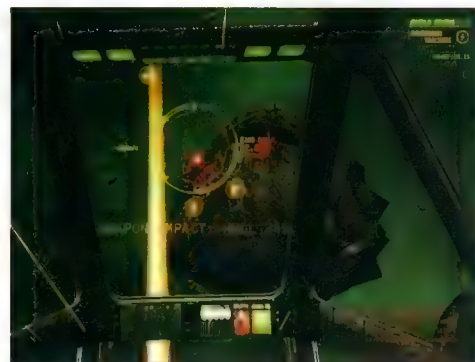
Kapcsold le a vadászokat és parancsold meg nekik, hogy fedezzenek, miközben megadod a keylelemdőfést a szállítóhajónak.

A sokak által csodált elődhoz hasonlóan a folytatás fizikai jellemzői is megremészthetik a tapasztalatlan pilótákat.

Inercia, impulzusmomentum és hasonló Newton-ei elveken nyugvó marhaságok képezik a fizikai modell alapját, ami azt jelenti, hogy még a megálláshoz hasonló egyszerű manőverek is gyakorlást igényelnek. A taktikás irányítási rendszer el-sajátításával azonban rengeteg élvezetes és hatásos eszköz kerül a birtokunkba, köztük a (hihetetlen) fordulások támadás és a különböző egyéb trükkök fordulás-gyorsítási módok. Ha szeretnénk a PBC lézerrel elintézni a szorosan a nyomunkban repülő rendőrhajót, egyszerűen fordítsuk meg a gépet a tengelye körül. A járműnk persze lelassul, de néhány másodpercig orral hátrafelé nézve sodródik, miközben a célkereszt halálosan tapad az üldöző gép elejére. Annak érdekében, hogy a pilóta könnyebben kiszámíthassa az irányt és a sebességet, a HUD folyamatban megjeleníti a rövid távú mozgásvektorokat – a hatás hasonló a hiperűrúgrás elmosódó csillagaihoz. Ha éppen nem harcolunk, robotpilóta és útkijelölés segítene a navigáció, a dokkolás és az alakzatban repülés teljesen veszélyességmentes tételében.

Kondenzcsík

A repüléssel kapcsolatos adatok többsége megjelenik a körkörös központi HUD-on, amit – annak ellenére, hogy nagyon látványos – néha kifejezetten nehéz használni, főleg amikor tele van a hajók pályagörbéit jelző vonalakkal. Mivel a járműnk nem húznak maguk után olyan kondenzcsíkot, mint a *Homeworld*-ben, a HUD-on megjelenő színes görbék segítenek a helyzet felmérésében és a támadások megkönnyítésében. A képernyő bal felső sarkában kapott helyet a 3D-s, gömb alakú radar, ami jól használható, bár lehetne talán nagyobb is. A Gépészet, a navigáció, a robotpilóta, a fegyverek és a kommunikáció egy sugárirányú, meglehetősen nem kerészül érhető el, ami aktiválása esetén a célkereszt helyén jelenik meg. Nem igazán ideális dolog kikapcsolni a célbezerendést csak azért, hogy átállítsunk valóban az energialeosztáson vagy üdvözöljünk egy mellettünk repülő pilótát, így aztán az ember gyorsan átszo-



A bekapott találatok vagy az aszteroidákkal történő összeütközés miatt irányíthatatlanná válnak a hajó. Mire egyenesbe hozzuk általában már túl késő.

lik a gyorsbillentyűk használatára.

Az *IW2* harca, ami valahol felülton van a *Star Trek* szimulátorok fenséges, anyahajókat idéző tempója és *Star Wars* játékok dühödő párbajai között, nagyra értékeli mind a taktikai leleménységet, mind a profi fegyverkezelést. A megszkott lézerek és rakéták mellett újfajta eszközöket is kapunk az ellenséges gépek felrobbantására vagy mozgásképtelenné tételére – köztük tartozik például az aggressor shield (ezt a hajók legázolására használhatjuk), és az LDSi aknák (olyan energiamezőt hoznak létre, ami megakadályozza az ellenfelet abban, hogy átlegjen a hiperűrbe). A magunk részéről mi az REM rakétákat élvezetjük a legjobban. Ezeket saját kezűleg kell a célig vezetni egy különleges műszer segítségével. Annak érdekében, hogy mindig szert tehessünk arra a bizonyos apró, de



A Storm Petrel – a multiplayerben választható hat úrhajótípus egyike.

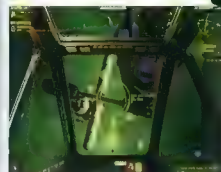


A fejlettebb úrhajóalkatrészeket nehéz beszerezni, ami csak még becsebbebbé teszi őket.

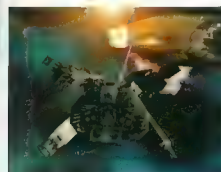
elengedhetetlen előnyre, amivel legyőzhetjük az ellenfelet, a pilóta most már megoszthatja az erőforrásokat a fegyverek, a pajzs és a motor között. Az MI szakértők előbb-utóbb bizonyára megtalálják azokat a hibákat, amelyekkel használhatunk – mi még nem találkoztunk ilyenekkel.

LAN vagy szolói

Ennyire erős single-player rész mellett 1998-ban, az *I-War* idején könnyű volt megbecsülni a multiplayer játékmód hiányát. Az *IW2* viszont négy választási lehetőséget is kínál ezen a téren – deathmatch, csapat-deathmatch, capture the flag és bomb tag – amit abszolút pozitív fejleménynek nevezhetünk, főleg mivel egyáltalán nem megy az egyjátékos, történetmesélő elemek rovására. Ha már itt tartunk...



Vigyázz! Az űrállomások közelében nem működnek a fénysebességi hajtóművek!



Mondtuk már, hogy szerepel „instant action” is, amiben azonnal bevezethetsz jó néhány egy-egy elleni űrcsatába?

vákuumban nem terjed a hang, ezért a fent említett robbanásokat kísérő kellemes hanghatásokat, a rakéták visítását és a hatalmas hajók manőverezését sem lehetnek hallani – szerintünk viszont egyből lenne, ha levágnák a füleket, és namutartót csinálnának belőle.

Egy kézen nyolc ujj

Folytassuk gyakorlati dolgokkal. Legelsőbb felül-meddig tisztességes, gázkarrai és POV/hat kapcsolóval ellátott joystickre lesz szükségünk – a billentyűzettel játszani olyan, mintha egyszerre próbálnánk előadni egy Beethoven és egy Brahms versenyművet egy Casio Meody Masteren. Szak a mozgáshoz és a manőverezéshez nyolc gombra van szükség. Ha még egyet számolunk a lövésre (ha számításaink nem csinalnak) egyetlen ujj marad a célzásra, a fegyverváltásra, a HUD menü használatára, a parancsok kiadására és minden egyébre. A félreértések elkerülése végett: az *IW2* irányítása legalább akkora kihívást jelent, mint egy normál repülőgép-szimulátor vezérése.

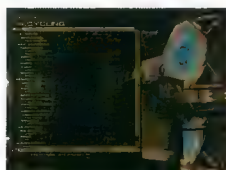
HUD gyorstalpaló



A sztori középpontjában Cal Johnston áll. Először 12 éves korában találkoztunk vele – a játék első órájában meglik aszteroidabányász ajánlatát, lefogadják a hajóját, életfogytiglani börtönbüntetésre ítélik, és egy rendkívül szigorúan őrzött fegyházba viszik. (Mindenkinek volt már ehhez hasonlóan rossz napja, nem?) 15 évvel később négy társával együtt sikeresen megszökik – a csapat abban a tönkrement öreg biobombázóban rejtőzik el, ami annak idején Cal megveszekedett kalóz hírében álló nagymamájának, Lucreciának főhadiszállása volt. Így aztán a kalózkodás mint kenyérgyártás foglalkozás természetesen adja magát, és ezzel kezdetét is veszi az 50 küldetésből álló nagyszabású történet, amiben fosztogatásra szakosodott hőseink egyre jobban beleönölnének a határvidék hatalmi csoporthoz közt folyó villongásokba. A pusztító harc oka alapvetően az, hogy néhány nagyvállalat titkos összeesküvést sző hatalmuk kiterjesztésére – a legerősebb céget Cal apjának gyilkosa, Caleb Maas irányítja.

Megszokott üzletmenet

A történetet továbbbővívő, a játék menetébe észrevehetően beágyazódó küldetések mellett rengeteg idő marad arra, hogy saját, külön üzleti ügyeinkkel törődjünk, eseti megbízásokat fogadjunk el a máffiatól kezdve a papokig mindenféle figurától, és rajtaütéseket tervelünk ki és hajtsunk végre a 16 naprendszérből álló Badlands csillaghalmazt keresztül-kasul átszelő űrszállító konvojok ellen. Az elrabolt rakományt Jafs, a szállítóegység pilótája szedi fel – miután kirakodott a bázison, a megszerzett java-



Hasznos lett volna egy közös kereskedelem-újrafelhasználás-gyártás kezelőfelület.

A megszerzett java-kat új fegyverekre vagy felszerelésekre cserélhetjük, amiket a mérnök azonnal fel is szerel a gépünkre.

vakat új fegyverekre vagy felszerelésekre cserélhetjük, amiket Lemuel, a mérnök azonnal fel is szerel a gépünkre. Azokat a cuccokat, amiken nem sikerül túlni, beüzemeltük az újrafeldolgozó üzemben, hogy az így kapott nyersanyag, és a



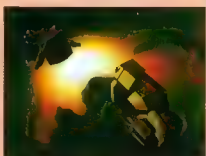
A szállítóhajókon teától a platinarudakig mindenféle áru lehet.

megfelelő tervrajz felhasználásával hasznos felszereléseket gyártunk le. A bázis kezelőfelülete nem valami eredeti, és a felépítése sem túl jó, de azok a gazdasági és fejlesztési lehetőségek, amiket elérhetővé tesz, az önellátás fantasztikus érzését adják.

A western jellegű határvidék életét gyönyörűen kelti életre a program. Kezdetben teljesen jelentéktelenek és sebezhetetlenek érzik magát az ember, szerelmük, bányásztelepek, kereskedelmi központok és Lagrange Pontok (csillagkapuk) környékén ólálódik, védőőrséren nélküli konvojokra és egyéb könnyű célpontokra vadászva. Amikor azonban már túl vagyunk néhány sikeres rajtaütésen, felszerelünk pár új kutyát a fegyverteljesítésre, és megkötöljük azt támadhatunk meg

Csalafinta űrkukák

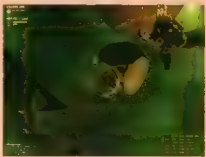
A lopakodás és a problémamegoldás nagyon fontos az ehhez hasonló küldetésekben – itt éppen egy szállítóterárlat kell ellopni a Maas biztonsági szolgálat orra elől.



A küldetés egy titkos találkozóval kezdődik egy szeméttelen. Értékes fémekért cserébe szert tesznek egy lopott IFF azonosítóra.



Miután felszereltük az azonosítót, hulladékgyűjtőnek álcázott kalózhajónkkal behatolunk a Maas bázisra.



Egy személygyűjtő robot felhasználásával a megszerzendő nélküli kicseréljük egy mássikkal, ami mindenféle vacakkal van tele, majd szépen csendben lelépünk.

büntetlenül, egyre jobban megjön az önbizalmunk és az étvágyunk. Az IW2-be nagyon könnyű belefeledkezni – a szabad kizsárlás és a kötetlen történetmesélés keveréke szinte ellenállhatatlan. A zöldség pilóták valószínűleg eltöltenek néhány közepesen idegesítő órát a gyakorlatpályán, miközben minden egyes aszteroidának nekimennek, de ez végső soron csekély ár a később következő élvezetért. Legjobb lesz, ha felmondasz a cikk elején emlegetett bányában, csallisz a használtürhajú bizniszből, és útra kelsz. Badlands már vár. **PCF**

Independence War 2: Edge of Chaos 9 990 Ft

Infogrames (1) 450 3174
www.dynamic-systems.hu

Ha csak egy: PII, 64Mb, 3D gyorsító
Ha több: PIII, 128 Mb, 32Mb 3D gyorsító, joystick

Napló

Conflict: Freespace
Privateer 2
H-vár
Independence War 2: Edge of Chaos
Klingon Academy

85%
90%
90%
82%

Pro és kontra

✓ Lengerlő látvány
✓ Rengeteg változatos küldetés
✓ Hatásos
✗ Bonyolult irányítás
✗ Nehéz megtanulni

Vélemény

87%



FINAL FANTASY

FINAL FANTASY
A HARC SZELLEME

WWW.FINALFANTASY.COM

HAMAROSAN A MOZIKBAN!

Alone in the Dark: The New Nightmare

Nos, a lappangó árnyak szigetén az ember legszívesebben tényleg egyedül szeretne lenni. Lépj be gyermekem...

MENYŐRÖGÉS. EDWARD CARNBY becsusszan egy alkóvba, és gyanakvóan bámul a sötéttségbe. Hosszú, barna haja vízesen tapad a fejéhez a kint zuhogó eső miatt, a kabátja szálanalmasan lóg, lassan előhúzza különlegesen átalakított dupla pisztolyát. Hat tényleg maradt. Az üvöltések egyre közelebből hallatszanak, aztán már a lépések nesze is kivehetővé válik. A kertben van. Jól jönne most egy barátai hang, de a rádióból csak statikus sercegés árad. Most már tisztán hallja a saját szívdobogását. És ha elhibázza? Világokra onnan, egy sötét szoba mélyén egy PC-s játékos felmordul: „Azt próbáld meg!” Az ő szívére is egyre jobban felgyorsul, időnként felnyög – a nyögé-



Egy újabb nap és egy újabb elvesztetett lehetőség arra, hogy egy Zoltán Erika dal legyen egy horrorjáték főcímszövege. Pedig...

sei visszaverődnek a falakról, és gúnyos vigyorra változnak azoknak az arcán, akik azt hiszik, pontosan tudják kik ők, és akiket elsőnek fog falhoz állítani a fondádom. A játékos és Carnby mély lélegzetet vesznek, aztán előre lépnek. Jaj, né! Két kutya – tarkolatú, gomolygó löporfúvó... Villanyt fél!

Kevés játék tudja tökélyre fejleszteni a rémületkeltés művészetét. Váratlanul előugró szörnyeket könnyű előállítani, de emlékezzünk csak vissza azokra a játékokra, amelyek tényleg rémületesek voltak. *Theft*, *System Shock 2*, *Alien vs. Predator*... Az emberben az akció pillá-

nata él, de a várakozás édes érzése az, ami igazán felszabadítja az adrenalinát a döntő pillanatra. Nagyon nehéz megtalálni a megfelelő egyensúlyt – ha túl kevés az akció, unalmassá válik a dolog, ha viszont túl sok (jó példa erre az *Undying*) elvész a feszültség. A *Darkworks*, a *The New Nightmare* fejlesztője első osztályú szakértője ennek a kérdésnek – úgy játszanak az idegeinkben, mintha egy démoni hegyről húrjain skáláznának.

Igy aztán rettenetesen nagy kár, hogy a játékmenet képtelen ugyanazt a nagyszerű színvonalat hozni. Ezt még lehangelőbbá teszi az a tény, hogy ismét a régi problémák jönnek elő. Úgy tűnik, a fejlesztők ugyanazokat a hibákat ismételtetik folytatásukat a folytatásra – ha nem voltál oda az *AITO* sorozatért, valószínűleg a *The New Nightmare* sem fog megnyerni magának.

Árnyékharos

Jöjjön egy kis visszatekintés. Az *Alone in the Dark* volt az első túlélés horrorjáték.



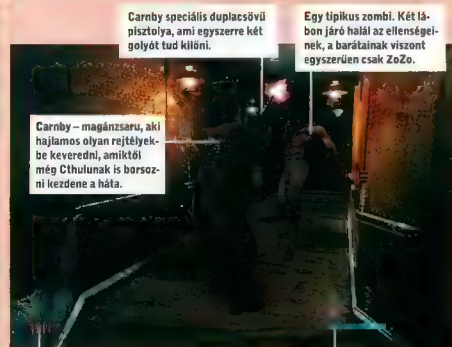
...túlélésű el a démon bűbájából, és csak fel járhat. Így a sötéttség gyermekei is felkaphatnak. És most ismét a stúdió a szí-

— többek között a *Resident Evil* is a szellemi gyermekei közé tartozik. A színhely a Decerto névre hallgat, démonok által megszállt ház volt, ahol Carnby, vagy egy Emily nevű nő bűrébe bújva az egykori tulajdonos halálának ügyében nyomozunk. A nyitó rész, amiben Carnby/Emily kétségbeesetten próbálta elzárni a Decerto padlására vezető ajtókat, a démonok bejutását megakadályozandó, örökre beltrá magát a játékok nagy-könyvébe, de maga a sorozat sajnos elég sok hibával küszködött: A harc macerás volt, a rejtvenyek pedig időnként egészen döbbenetes szintet hoztak – az egyik részben például Mikulásnak kellett beöltözni, hogy észrevétel nélkül osz-
...unk el a zombik mellett!

„Tudni akarja, hogy az a hirta foggyert és öldöl át szépen a nyugalomban.”

A fejlesztők úgy játszanak az idegeinkben, mintha egy démoni hegedű húrjain skáláznának.

A nagy találkozás



Carnby speciális duplacsövű pisztolya, ami egyszerre két golyót tud kiléni.

Egy tipikus zombi. Két lábán járó hálal az ellenségeknek, a barátaikak viszont egyszerűen csak ZoZo.

Carnby – magánzóru, aki hajlamos olyan rejtélyekbe keveredni, amiktől még Cthuluhnak is borzolni kezdene a háta.

A tárbán levő golyók. Carnby egyszerre kétgolyós – minden fegyver másfajta kijelzőt használ erre a dologra.

Az életető mutatója. Nem kell tudnunk innen a használatához, mivel speciális jelek helyett színekkel használ.

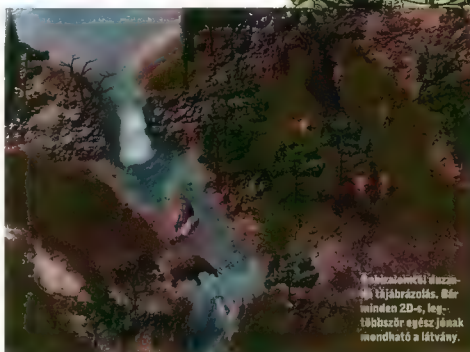
Original War

Angyalbőr, fókázás, futkosó, poliszoli: a katonaelet romantikája. Nézzük, mit hoz ki belőle a játék...

ANNAK A HATALMAS, JÁTEKOKAL TELI zsáknak, aminek az oldalára az RTS felirat van pingálva, bizony eléggé foszladozik az anyaga. Van benne 2D-s stratégia, 3D-s stratégia, fantasy helyszín, űrbeli helyszín, történelmi alapokra épülő játék, program rengeteg egységgel és program néhány egységgel – és most jön egy újabb, nem túl látványos példány, a címe ráadásul *Új-fajta háború*. Már megint egy tucatár...

Nos, igazából nem. A cseh Altar Interactive nem túl csicsás játéka új elemekkel gazdagítja az eddig kínálatot. Már maga a történet is érdekes: az orosz és az amerikai csapatok egy időegység közreműködése folytán 2 millió évet utaznak vissza a múltba, hogy a történelem előtti időkben vivják meg csatájukat.

Minden alapvető elem a helyén van. A megjelölt bázisainkat nyersanyagok be-



A játékban a 2D-s és a 3D-s grafikák keverése. Bár minden 2D-s, leggyakrabban mégis 3D-s a látvány.

Az OW nehéz. Nagyon nehéz. A bázisépítés és a támadás is nagyfokú koncentrációt igényel, az apróbb dolgokról nem is beszélve.

gyűjtésével kell felfejleszteniünk – a nyersanyag szerepét jelen esetben a jövőből küldött, utánpótlással teli ládák, az olaj és a siberite nevű anyag játsszák. Négy egység-típusunk van – harcos, mormó, technikus és tudós – és mindegyik típusnak megvan a maga alkalmazási területe. Ezen kívül a kutatólaboratóriumaink is vannak, ahol továbbfejlesztjük meglévő eszközeinket, és rengeteg új páncélfajtát, járművet és egyéb RTS cuccot fejleszthetünk ki.

Szereplőépítés

Híányzik viszont az isteni erő, ami olyan sok RTS-t tesz meglehetősen unalmassá. Hogy az elején kezdjük, az OW karakterei tényleg azok, vagyis igazi személyiségek, egyéni akció, névvel, statisztikával és hanggal. Nincs túlságosan sok belőlük, és ha meghalnak, annyi. Bár meglevő embereinket átképezhetjük, nincs lehetőség arra, hogy a semmielőti csodálatos módon

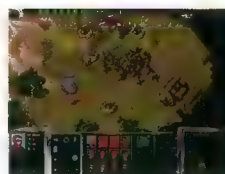
újákat teremtsünk. Ebből a szempontból a játék inkább egy RPG-re hasonlít, mivel arra ösztönzi a játékost, hogy vigyázzon a katonáira, és ne küldje őket ész nélkül a biztos halálba.

Az igazság az, hogy az OW számos más RPG elemet is tartalmaz. A küldetések befejezése után a túlélők tapasztalatpontokat kapnak, amiket tetszés szerint oszthatunk szét, a veterán egységek pedig az arannyal is értékesebbek.

A történet kellemesen összetett, akár az amerikai, akár a valamivel nehezebb orosz hadjáratot választjuk, és mindkettőt rengeteg párbeszéd fűszerezi. A küldetéseket általában többféleképpen is megnerthetjük, és igazi finomságok is akadnak: ha például úgy döntünk, hogy a környéken álló orosz felderítőosztagot futni hagyjuk, könnyen lehet, hogy 10 perc múlva az egész komcsi hadsereg ránk veti magát.

Gyalogtáskáló

Az OW igazán a játékosok gondolkodására serkentésben remekel. Ha a bázisépítéstanroham-fejletlenség taktika hive vagy,



A Saiget, a fesztivál hatodik napján. A még működő WC-kert folytatott harc eldurvult...

jobb, ha kihagyod, mert ilyesmi nem nagyon fordul elő benne. Az OW időnként nagyon is gyalgosági jelleget ölt, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy unalmas vagy könnyű lenni.

Mindenek előtt azonban nehéz. Nagyon nehéz. A bázisépítés és a támadás is nagyfokú koncentrációt igényel. Az utánpótlás és az emberanyag erősen korlátozott, és időből sincs sok. A kezelőfelület szerencsére mentes a problémáktól, a help menü tartalma pedig tényleg sokat segít.

A vérbeli stratégia valószínűleg túl macerásnak fogják tartani, a szereplékek kedvelői viszont az orkoi hiánya lombozza le. Ettől függetlenül az *Original War* érdekes játék, és valószínűleg idővel hat azokra, akik szerint az egész RTS hőbelevanc sárlamasan sablonossá vált a C&C óta. **PCR**



Néhány küldetésben szabadon válogathatjuk össze a csapatunkat. O Gleb kissé fura né...



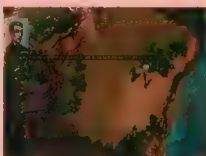
A PCF-nél még a legkeményebb újságíróknak is vannak ideggyengítő pillanataik.

Ó, ez aztán eredeti!

Tényleg különbözik az OW az összes többi RPG-től?



A védelem érve: az OW szereplői mind egyéniségek: képességeiket menet közben továbbfejleszthetjük.



Összefüggő története van, párbeszédek, videóbejátszásokkal, döntéshozási lehetőségekkel és egy csomó más dologgal.



A vád érve: ez a játék is a nyersanyaggyűjtésről, csapatkiképzésről és az ellenség lelemészáról szól.



A 2D-s, bitmapes grafika és a szép, bár kissé unalmas hátterek egyenesen a C&C idejébe visznek vissza minket.

Original War 9 990 Ft

Virgin Interactive (1-800-9174)
www.dynanite-systems.hu
Ha csúsz: PII-64Mb
Ha tényleg: PII-128Mb

Napló

Shogun: Total War
The Moon Project
Conflict Zone
Red Alert 2
Original War

Pro és kontra

✓ Finom RPG elemek
✓ Nagyiú hadjárat
✓ Rengeteg kellemes részet
✓ Idejétmúlt grafika
✗ Időnként nagyon lassú

Vélemény

78%

PC DOME
A TARTALMAS
JÁTÉKMAGAZIN



www.pcdome.hu

HÍREK

ELŐZETESÉK

ISMERTETŐK

FÓRUM

JÁTÉKPARTNER KERESŐ

LETÖLTÉSEK

HARDVER TESZTEK

CHEATEK

Startopia

Avagy az űr végtelen kazamatáiban...

BULLFROG. A NÉV HALVÁNY EMLÉKEKET idéz fel a PC-s játékok történelmének néhány meghatározó állomásával kapcsolatban: *Populous*, *Theme Park*, *Dungeon Keeper*. Miközben Peter Molyneux (aki most, a *Black & White* megjelenése után már kevésbé tűnik megközelíthetetlen istenségnak) megalapította a Lionhead-et, Mike Diskett, Fin McGeachie és Guy Simmons – néhány további ex-Bullfrog munkatárssal együtt – csendben létrehozták a Mucky Foot fejlesztőházat. Ezek után vajon véletlen, hogy a *Black & White* erősen emlékeztet a *Populous*-ra, miközben a *Startopia* – a Mucky Foot második szellemi gyermeke – az első néhány játékkal töltött óra alatt szinte folyamatosan a „*Dungeon Keeper* az űrben!” mondatot üvölti az arcukba?

Azért csak nyugi: a *Startopia* sokkal több más játékból összelopkodott ötletek halmazánál – jóval több űrbeli *Dungeon Keeper*-nél. Úgy bizony.

A Mucky Foot a „Dungeon Keeper az űrben!” mondatot üvölti az arcukba.

A *Startopia* csalafinta játék, amely menet közben jól átrázza az embert. Mire elkezdődnek az igazi nagy csaták, már végzetünk az egyjátékosos küldetések felével, miközben eleinte néhány nyamvadt kém-men kívül csak szeméthalmokkal kell megküzdenni. Máshogy fogalmazva: kereskedelemről és stratégiai tervezésről szóló békés játékból fokozatosan olyan békés játékba megy át, amit időnként véres, lézersugaraktól sítorgó kőjátékok szakítanak meg. A *Startopia* nem fogy ki az ehhez hasonló meglepetésekből: hosszú órák óta faggatjuk például a látogatókat a kívánságaikról, amikor egyszer csak felfedezzük, mennyire kellemesen emberi az

animációjuk és mennyire első osztályú a szinkronhangjuk. A játék (csodálatos módon) optimálisan keveri össze az alapelemeket – a miktúra sohasem válik értelmetlenül zavarossá vagy monotonorrá. A *Startopia* meglepetései között sajnos egy kellemetlen is akad: ha végjátsszuk kiderül, hogy egy kicsit bizony rövid.

A használatának kitűnően bevált, de nem szabad felfedeznünk!



A munkásszálló ghouli sávakondokból áll. Ha rosszul bánnak velük, kollatív sztrájkba kezdenek.

Fedélzetmesterség

Az űrállomás három teljesen különböző szintre oszlik...



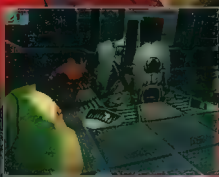
A legelső szint: energiafejlesztők és -tárolók, kórházak, kutatási és gyártási, raktározási és kommunikációs létesítmények.



A középső szint: bárók, hotelek, diszkók és „szerelemi fészkek” színes kavalkádjai. Az unatkozó idegenek alsóban távoznak.



A turaknak mindegyiknek van egy szíveskedése, aminek csak egy a feneke – például a pontokat is



Mindegyik idegennek szüksége van életre, és mi lenne alkalmasabb a Dáplánszóra egy látogatónál?



A feneke arénájában az egyik leghalálra kényszerítő életfeltétel, és legalább ennyire szörnyű, mint a halál maga.

Sugározz karmát, Scotty!

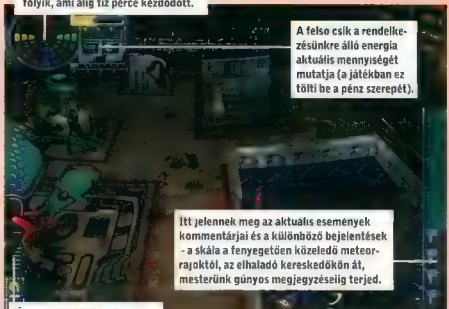
Miközben a *Dungeon Keeper*-t gyakran nevezték „*The Dungeon*”-nek, őszintén szólva nagyon igazságtalan lenne a *Stortopio*-t „*The Örüllomás*”-ként aposztrofálni. A feladatunk egyszerűen annyi, hogy felépítsünk és sikeresen működtesünk egy örüllomás: kereskedjünk, építsünk, kutassunk, terjeszkedjünk és időnként harcoljunk is. Az alapkonceptja a *Theme Park*-ra emlékeztet: az állomás látogatóinak közvetlen irányítására nem nagyon van lehetőségünk, az események menetét különböző felszerelések és építmények elhelyezésével és létezésével tudjuk befolyásolni. Fő bevételi forrásunk az a pénz, amit a látogatók az állomás lé-

tesítményeinek használatáért fizetnek. Megfelelő bér fejében azonban állandó munkát is hajlandók vállalni, ami azért fontos, mert a létesítmények többségének működtetéséhez mindenképpen szükség van alkalmazottakra. Az alkalmazottak viszont nem fizetnek használati díjat, a lényeg tehát az, hogy elég munkásunk legyen a zökkenőmentes működtetéshez, de közben ne menjünk csődbe. Eddig OK?

Az Örüllomás kilenc idegen faj képviselői látogathatják meg – mindegyik lénytípusnak különböző tulajdonságai és képességei vannak. A kaszavagoriak például nagydarab, harcias teremtmények, akik nagyon szívesen lépnek be a biztonsági szolgálatunkba; a karmarkamok ezzel szemben négyzűrű ürhpikk, akik a biofedélzetten szeretik gyakorolni a növénytermesztési tudományukat, ráadásul kedvező karmát sugároznak a boldogok. Az idegenek többségének van egy vagy két kedvenc foglalatosságuk, és ha felvesszük őket automatikusan az ezeknek megfelelő helyre mennek dolgozni. Csak hogy még bonyolultabb legyen a dolog, minden idegen lénynek van három egyéni tulajdonsága (is lojalitás, elhivatottság, képzettség), melyek erősségét nullától öt csillagig terjedő skála mutatja. Ezek határozzák meg, milyen keményen dolgozik a lényünk, mennyit lóg munka közben, és mennyire jó az adott területen (milyen

Hmm... Galaktikus fánk...

A gyűrű szelecióinak felülvezető képe, a tulajdonosok színdíkjait. Eppen egy négy játékosos sandbort menet folyik, ami alig tíz perce kezdődött.



A felfo csik a rendelkezésünkre álló energia aktuális mennyiségét mutatja (a játékban ez tölti be a pénz szerepét).

Íme a gyorsítóról, ahova rövid időre elpakoltuk a tárgyakat, hogy szükség esetén azonnal elővehessük őket.



Fánk- és növény szeleciók, a pusztított szereklő fészék gondoskodnak a magányos látogatók rövid vágyainak kielégítéséről.

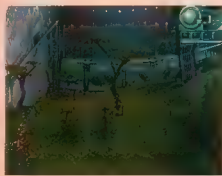
Könnyen belefeledkezhetünk a grafikai finomságok élvezetébe. Veszélyes csapda...

gyorsan végez az adott feladattal). A növekedés végül terjeszkedéshez vezet: fokozatosan egyre újabb és újabb szakaszokat csatlakoztatunk szintjeinkhez, így aztán ha minden jól megy végül meghódíthatjuk az egész állomásgyűrűt, és akadálytalanul haladhatunk körbe birodalmunkban. A fánk alakú állomás belső terének távolában elegáns ívet leíró közlekedőfolyosó látványa egészen lenyűgöző, és az igazi keményvonalas sci-fi-filmeketemesen képezeltegzagad konstrukcióit idézi fel. Bár a léptek nem igazán monumentális, szinte teljesen szabadon alakíthatjuk a teret, amitől olyan érzésünk támad, mintha korlátlan befolyásunk lenne az események menetére – vagy legalábbis nagyon közel állnánk hozzá.

Kattints és kérdezz

A *Stortopio* igényes grafikai nemcsak esztétikailag dobja fel a dolgokat, de egy-

ben a játékmetre is hatással van. A menedzselő programok fejlesztői általában mindent elkövetnek azért, hogy készülő játékaiknak egyedi hangulata legyen, de a *Stortopio* esetében a finoman kidolgozott animációk és részletek tényleg egyedülálló atmoszférát teremtenek. Rengeteg szemét hever szanaszét? A büszkeség mellett a továbbjutás vágya is még néhány takarítóróbot beszerzésére sarkallja az embert. Ha a jobb egérgombbal kattintunk rá valamelyik lényre, a játék közeli nézetre vált, és kérdéseket tehetünk fel a kijelölt látogató vágyaival és igényeivel kapcsolatban. Vajon éhes? Egy kattintás, és már jön is a válasz: egy fejrész (esetleg több fej rászása), egy bólintás, esetleg egy közömbös kézmozdulat vagy vállrándítás. Az igazság az, hogy az ember könnyen belefeledkezhet a grafikai finomságok élvezetébe – elnézgeti a biofedélzet tavaiban úszkálva lazító ▶



Biofedélzet: a földi bioszférát utánozó üvegház, ahol jó néhány növényfajta tenyészik – ha megfelelő idegenek gondozzák őket.



A biztonsági robotnak kulcsszerepe van az idegenek székéiell megdöntésében.

Az összes idegen és tárgy finom (vagy nem annyira finom) hatással van a többi idegenre és tárgyra.

► turistákat, vagy éppen azokat, akik a diszkóban rázzák a rázásra alkalmas testrészeket. Veszélyes csapda, ugyanis a küldetéseken a békés helyzetek minden átlagot nélkül adják át a helyüket az örül pillanatoknak.

A Mucky Foot fejlesztőinek csodáival határos módon sikerült egyszerű, de hatékony kameramozgatási rendszert kidolgozni – ennek, és a letisztult kezelőfelületnek köszönhetően kellemes tempóban sajátíthatjuk el a játék irányítását és a szükséges mesterfogásokat a gyakorlatilag egyetlen hosszú tanító-részként funkcionáló 10 single-player küldetésben. Mindegyik pályán találkoznak egy újdonsággal – új lehetőséggel, technológiával vagy addig még sohasem látott hellyel – ami azt jelenti, hogy a tanulmányok sohasem terhelik túl az embert. Amikor viszont már mindent elsajátítottunk, meglegyen összetetté válik a dolog, így aztán egy átlagos „sandbox game”-et (ugyanaz, amit az RTS-ekben



A kereskedők csak akkor jönnek, ha van ürkötök – a kezelőfelület lehetővé teszi, hogy báziunk bármilyen elemét pénzzé tegyük.



A diszkó a legfontosabb a lények szórakoztatásában, bár a helységek ritkán érik el a Szombat esti lák parkettjének színvonalát.



Néhány magányos meteorok találják el a gyűrűt, pusztító katasztrófát okozva.

általában „skirmish”-nek neveznek) többféleképpen is megnyerhetünk: meghódíthatjuk az ellenfél területét egy csomó kaszavgoriai bevetéssel, vagy a bevétel és a fejlesztés területén arathatunk kiütéses győzelmet drága exportcikkkel előállításával és eladásával. A döntés a miénk. Ha a második lehetőséget választjuk, először egy laboratóriumot kell felépíteni (és alkalmazni néhány turraként, akik majd dolgoznak benne). Ezután különböző tárgyakat helyezhetünk a kutatógépekbe, hogy kiderítsük: a) hogyan lehetne előállítani az illett tárgyat a gyárainkban, b) hogyan lehetne fejlettebb változatot készíteni, c) hogyan lehetne a tárgyatól függetlenül egy teljesen új technológiát kifejleszteni.

A szerelem fészkeben

Boldogan jelenthetjük ki, hogy a *Starport* egyáltalán nem könnyű játék. Az összes idegen és az összes tárgy finom (vagy nem annyira finom) hatással van a többi idegenre és tárgyra. A látogatóba érkező fajok képviselői általában ki nem állhatják legalább egy vagy két másik faj egyedet, és sokan háborodnak fel bizonyos épülettípusok láttán. A puritán zedemek például lelki útmutatást adnak a többi lénynek, viszont a mélységes megbotránkozástól egészen beavadulnak a véletlenül betévednek a szírenek (a játékos tipikus reakciója amikor először megpillantja a hölgyikéket: „...én is benevezhetek egy mentre?”) igencsak zafos szerelmi fészkeibe. Ráadásul megpróbálják megteríteni a közeliükben tartózkodókat, így aztán ha nem figyelünk rájuk, ájtosan (és haszon-talan) nem gyűlnek össze a változathatják át értékes munkaerőnk. A karmaramák viszont (rendes virággyerekekhez illően) akkor kezdenek el tiltakozni, ha túl sok fegyver kifejlesztésére adunk utasítást. Az igazán felüthített lények fogják a motyókákat és elhagyják az uralomást, ami azt jelenti, hogy szegényebbek leszünk egy munkással vagy egy jól fizető turistával. Emiatt a játékosok többsége valószínűleg megpróbál kiegyensúlyozott helyzetet kialakítani, de tökéletesen

működő stratégia lehet a terveinkkel összeegyeztethetetlen fajok teljes mellőzése is.

A harc piszkos mestersége az igazat megvalva nem tartozik a játék legjobb sikerült elemei közé. Miután ellenségnek nyilvánítottuk valamelyik szomszédot, nincs más dolgom mint szétgéni a területetáron található elzárót, és harcba küldeni az összes agresszivitásra hajlamos munkásunkat (a játékban szereplő kilenc fajból öt képviselő az erőszak legkisebb jeleire menekülni kezdenek) amint az elválasztó kinyílik. Az ezt követő csata automatikusan lezajlik – lézerekkel felszerelt lények mindenkit felszelveletnek, aki veszélyesnek tűnik. Ezután már csak le kell zárni a szekció másik végén levő kaput egy biztonsági robot segítségével, és be is fejeződött a terület elfoglalása. Jól látszik tehát, hogy a szomszédos területek lerohasználnál nem árt az óvatosság: egyrészt nem tudjuk előre, mi vár ránk a felrobbantott ajtó mögött, másrészt fel kell készülni az esetleges ellentámadás visszaverésre.

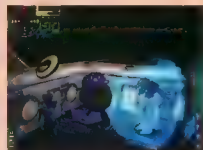
Az élettartam minden modern játék esetében fontos kérdés – bár a *Starport* megfelelően összetett, a 10 szípköröző egyetemes küldetés befejezése után sajnos nem nagyon számíthatunk hosszú távú élményekre. Ennek az oka egyszerűen az, hogy gyakorlatilag az összes multiplayer és sandbox menüt ugyanazon a helyszínen játszódik. A környezet változatlanága – ami egyben a várakozás kihívások hiányát is jelenti – kisség kiszámíthatóvá teszi az átlagos *Starport* összecsapásokat. Viszont pusztán a 10 single-player küldetés miatt is érdemes megvenni: kb. 25 órát vesznek el az ember életéből, de azok garantáltan boldog órák lesznek. **MF**

Csak ha nevetek

Az idegenek erősen hajlamosak a betegségekre. Építsünk kórházat, alkalmazzunk néhány dokit, és hamarosan egészséges öröklőmés boldog tulajdonosai lehetünk.



„Jó reggelt, mi a panasz? Nem, azt hiszem a két fej az ön esetében nem számít problémának.”



„Semmi pánik, nem fog fájni. Nővér, kapcsolja be a Kék Fénnyel Működő Bi-gyót. Ne mozduljon...”



„Meg is vagyunk – utókezelésnek szedjen vitamint. Elfogadunk készpénzt, csekkeket és hitelkártyát is.”



Starport
10 990 Ft

Eidos
www.autoware.hu
1.461.500
Ha csak egy: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító
Ha többet: PII-450, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló

Black & White
Theme Hospital
Starport
Dungeon Keeper 2
Theme Park Inc

Pro és kontra

95% Nagyszerű stíluskeverék
95% Csodálatos hangulat
95% Igazi érték
81% Elvezetés és vicces
81% Rövid élettartam

Vélemény

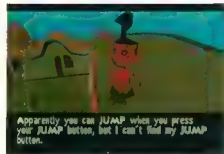
89%

The Emperor's New Groove

Miután megunta új ruháját, Ő Császári Fensége úgy döntött, ezután egyedül keresi meg a napi betevőt.

ELŐRE NYILVÁNLALÓ, HOGY EZT A JÁTEKOT gyerekeknek készítették. Gyerekeknek, akik a furcsa módon lámává változott császárt szeretnék irányítani, rítko tájakon át, azzal a céllal, hogy minél több érmet gyűjtsenek be – feltételezően olyan gyerekeknek, akik ennél többet nem is nagyon várnak egy játéktól.

A program az azonos című Disney film alapján készült – röviden jellemzve: túl primitív, túl egyszerű (megjegyzés a fejlesztőknek: a gyerek szó jelentése nem egyezik meg a hülye szó jelentésével) és botránosan önismétlő. Rádásul van néhány alapvető hibája. A főhős irányítását



Régem, még az Aladdin idejében, a Disney képes volt kiemelkedő platformosokat készíteni.

például eléggé nehézkesé teszi a kamera, ami egyszerűen nem hajlandó lépést tartani az eseményekkel, és néha olyan szögben áll meg, ahonnan egyáltalán nem látjuk játékbéli képmásunkat, mivel a mellette levő dolgok teljesen eltakarják. Természetesen nem állítjuk, hogy a program sima és cinikus kaszállási kísérlet, hiszen egy olyan cég készíttette, amelyik túl patinás ahhoz, hogy ilyenet tegyen, viszont tény, hogy ahhoz is elég nagy, hogy ne érdekelje túlságosan a dolog. Végkövetkeztetésként kimondhatjuk, hogy a The Emperor's New Groove nem tartozik az Disney legjobb művei közé. **ACF**

The Emperor's New Groove 9 900 Ft

● Disney ● (1) 450 3174
● www.dynamic-systems.hu

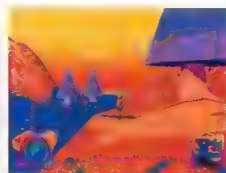
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 4Mb-os videóáramlás
Ha tényleg: PII, 64Mb

Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✗ Potánatán egyszerű ✗ Gyenge irányítás ✗ Nem igazán tartós 	35%

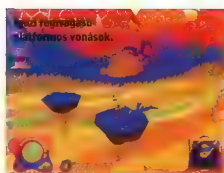
M – Alien Paranoia

Mi a francot jelenthet ez az M? Aki tudja...

HOPPÁ! EGY RÍDKÓ, MESEBELI TÁJ, VALÓSZÍNŰLEN tereptárgyakkal és hatalmas fejfel felszerelt aranyos szörnyekkel – szóval megint itt van egy gyerekeknek készített játék. Nézzük gyorsan, megfelel-e a követelményeknek. Rosszul megtervezett kameramozgás, ami egy pillanatra sem képes összhangba kerülni a gyenge design felvonulatú pályákkal? Kipipálva. Önismétlő játékmennet, a főszereplő minden látható cél nélküli gyűjtöget valami? Kipipálva. Az eredetiség teljes hiánya? Kipipálva.



A kifinomultság valami olyasmik, amiről Akcel stábja még sehamis hallott.



Nem mintha a játék nem működne – kétségtelenül együtt van az összes hozzávaló. Az irányítás megfelelő, a hős (ha nem is túl veszélyes) eléggé fel van fegyverezve ahhoz, hogy legyőzze a bennszülöttet, és ha kedve van egy kis nosztalgikus platformos ugrabugrállás, simán megéri az árat, ami egyébként sem túl magas.

A baj csak az, hogy senki sem gondolt arra, hogy talán élvezetesebb is lehetne tenni. Ezt már láttuk (évekként ezelőtt) – rádásul annak idején, amikor még újdonságnak számított, (sokkal) jobban csinálták. **ACF**

M – Alien Paranoia kb. 10 800 Ft

● Akcel ● www.akcel.com

Ha csak úgy: P166, 32Mb, DirectX
Ha tényleg: PII, 250Mb merevlemez hely

Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✗ Eredetetlen ✗ Ötletlen ✗ Érdekel ez valakit? 	16%

Grouch

A címe alapján ebben is Jim Carrey fog időtlenkedni a megszokott stílusában...

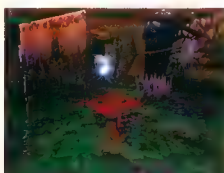
ATÖRTÉNET SZERINT EGY BÁJOS IFJÚ HÖLGYET elrabolnak, és ránk vár a feladat, hogy boldogtalan lovagja bőrébe bújva a megmentésére siessünk. No igen, az eredetiség nem tartozik a Grouch erős pontjai közé, de a képregényes virtuosok azért tartogattak némi élvezetet, a fejlesztők pedig gyönyörűen mintázták meg Grouch alakjában a kissé nehézfejú kalandozó alaptípusát, aki azonban sohasem válik teljesen nevetésgéssé.

A problémák a harcral kezdődnek. A lebutás létfontosságú – néhány kiismertt utagrást és jól időzített sprinttől eltekintve gyakorlatilag az a



Grouch csodálattal bámulja a művét. Vértörő – ez már igen.

lényeg – ami bizony eléggé alapszint. A kezünkben levő fegyvert a bal egérgomb lenyomásával tudjuk megcélgetni, előre beprogramozott módon – két egyszerű kombinációtól eltekintve ki is merítettük a harc témáját. Nyilvánvaló, hogy pillanatok alatt önismétlővé válik a dolog, bár a végtagok lecsapkodását és belézését szépen jeleníti meg a program – vicces, ahogy a lefejezett ellenfelek rendületlenül folytatják a támadást.



Grouch az izmait tornáztatja, miközben várja, hogy megszáradjon a nagymosás.



Zompacsirta hűsűnk eltakarja az arcát a szégyentől, amikor a látótávolságra gondol.



Más kérdés persze, hogy elfogadható-e ennyi brutalitás egy gyerekeknek szánt játékban. Egy biztos – az engine képtelen megoldani a feladatot. A kamera remeg és rángatózik, főleg amikor fontos jelenetekhez érünk, így aztán a harc túlságosan gyakran válik vaktában véghezvitt próbálkozások sorozatává. A program csak fájdalmasan rövid távolságok érzékelésére képes napjaink el-

várásiához képest, rádásul a textúrák is vacakok, ami nagy baj, ugyanis poligon-szórólási okokból gyakran alkalmazzák őket a helyszínek megjelenítésénél. Szóval nem egy főnyeremény, a legnagyobb baj azonban mégis az, hogy az ember folyamatosan érzi, mennyire jó játék lehetett volna a Grouch-ból, ha nem rontja el olyan csúnyán a sok alapvető melléfogás... **ACF**

Grouch kb. 6 300 Ft

● Akcel ● 020-8981 1125
● www.akcel.com

Ha csak úgy: P200, 64Mb, DirectX, Win9x/NT/2K
Ha tényleg: PII, 200Mb merevlemez hely

Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Olcsó ✓ Vonzó ✓ Véláztató látótávolság ✗ Önismétlő ✗ Gyatra engine 	64%



Train Simulator

Ki ne akart volna gyerekkorában mozdonyvezető lenni?

NA NE MÁR, MI EBBEN A NAGY cucc? Egy vonatvezető-szimulátor – csak megállunk, aztán elindulunk, aztán megint megállunk, aztán... Ki a fene venne meg egy ilyen uncsi, MÁV-os beütésű játékot?

Tegyük fel, hogy Te is „normális” vagy, akárcsak mi. Nem érdekelnék a vonatok, és nem tartod őket romantikusnak. Egy hullámhosszon vagyunk tehát, de a *Train Sim* azért a mi számunkra is tartogat izgalmatokat.

Ha nekiülünk, kiderül, hogy: a) nem is olyan könnyű vonatot vezetni; b) sokkal poénabb, mint gondolnánk; c) ez a játék egészen bejön...

Edzőpályák

A *TS* célja ugyanaz, ami ősatyjának, a *Flight Sim*-nek volt a repülőké: pontosan, eredeti helyszíneken és valószerű küldetésekkel visszaadni a vonatpályákat. Sinkanzenet vezetve sívhatunk végig a japán elővárosokon, tehervagonokat húzhatunk át Amerika égbé szűk

hegységein, vagy akár az 1920-as Flying Scotsman-nal is zötyögthetünk egy angliai mellékvonalon.

Hat útvonal és 9 mozdonytípus van, amelyek vezetőfülkéje (a Microsoft szerint) teljesen valós. Ezeket tetszés szerint variálhatjuk – minden vonalra megvan az odaváló vonat, de a Flying Scotsman vezetni Tokió külvárosában például egész különös élmény.

kiskiláni is. Ilyenkor azonban nincs tűz, vagy tömegbaleset.

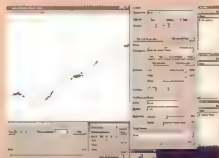
A dieselek már trükkösebbek, hiszen sokféle féjük és rejtélyes ketyeréjük van. A legösszetettebb kihívást azonban kétségtelenül a két gőzmozdony jelenti. Már az is sikerélmény, ha el tudjuk indítani ezeket a makrancos masinákat. A megfelelő helyen megállni velük pedig szinte művészet.

S-s-s-sint tervezhetünk

A Microsoftnak köszönhetően pályákat, vonatokat és küldetéseket szerkeszthetünk a rendelkezésre álló eszközök segítségével. Azonban vigyázzunk – ez nem kevés időbe telik...



A Route Editor (3D pályaszerkesztő) elég macerásnak tűnik. Sok idő rámeleg, amíg az alapokat létrehozunk egy új vasútvonalat.



Az Activities Editor (küldétszerkesztő) kevésbé jeszti, és új kalandokat kreálhatunk vele. A szerkesztők jócskán megnövelik a *Train Sim* élettartamát.

Nem kell vasútmániásnak lennünk, de fontos a játékhoz a gyakorlatias gondolkodás

Három mozdonytípus jelenik meg a játékban: villány-, diesel- és gőzmozdony. Akárcsak a *Flight Sim* esetében, itt is az egérrel változtathatunk az irányítószerveken, ill. a jó néhány billentyűparancsra.

Talán még a (rendszerint rövidebb elővárosi vonalakon futó) villányvonatok igazolják legjobban a megy-megáll-megyet elmeletet. Mivel csak gyorsítunk és fékezünk kell, gyorsan végigmegbághatunk a vonalon utasainkkal (persze később). Ezek a leggyorsabb szerelvények – a 200 km/h sebességet is elérik – ezért velük a leglátványosabb

Tartsd a menetidőt

Bár a free módban sebességkorlátozás nélkül döngögtethetünk végig bármelyik pályán, az Activites mód érdekesebb kihívásokat kapunk, amely egy adott mozdonyra, szerelvényre és menetrendre vonatkozik. Például előfordulhat, hogy egy tömött személyvonatot vezetünk az USA északnyugati területein, tehervagonokat viszik ipari övezetek felé, vagy épp a királyi család egyik kényes ülepét szállítjuk az Orient expresszrel.

Menet közben folyamatosan értékelik a teljesítményünket. Be kell tartanunk a sebességkorlátozásokat és a vasúti jelek utasításait, de más tényezők is behatással vannak. Ha túl keményen fékezünk, csökken utasaink komfortérzete, vagy épp eltörlik a tehervagonok csatlakozása, és az értékes rakomány a töltesen landol.

Sok mindenre oda kell figyelniünk, így a segédletek – pályafüggetlő, stb. – tényleg jól jönnek. A legjobb dolog az

Hív a vasút, vár a MÁV



1 Érdemes indulás előtt megnézni a menetrendet és a szolgálati utasításokat – előbbi az utasokkal, utóbbi pedig a szállítandó tehervagonok típusával és sorrendjével kapcsolatos.



2 Kapcsoljuk fel a Next Station képernyőt, hogy lássuk, időben vagyunk-e. Ha nem lassítunk a kanyarban, még a végén kisiklunk. Persze egyszer érdemes ezt is kipróbálni.



3 Korán értünk az állomásra. Az Enterral letehetjük és felvehetjük az utasokat (bár nem látjuk őket). Ennek időtartama attól függ, milyen messze vagyunk a perontól.



4 A sebességkorlátozás ellenére a végállomásra is idő előtt érkezünk. Ez a küldetés egyszerű volt, a gőzmozdonyokkal azonban csak kinkesen tudjuk tartani az időt.



A két gőzmozdonynak a legszebb a látványa és a hangja, de állati nehéz rendesen vezetni őket. Elvégre is, ez egy szimulátor.

operációs jegyzet, amely felsorolja a feladatokat, a menetrendet és az összes idegőző billentyűparancsot.

Bár nem hibátlan, a 75 látványvilága jól sikerült. Minden útvonalat szépen ábrázolt környezet övez, és a vonatokat is kifogástalan részletességgel rajzolták meg.

A színek évszázkonként változnak, a nappalról éjszaka lesz, s a mozdonyteljesítményt befolyásoló időjáráslelem (eső, hó) is megjelennek. Sok az irányítható, belső és külső kameranézet; még a személyvagonokból is szemlélhetjük az utazást. A hangeffektek valószerűségére sem lehet panaszunk.

Eleg izmos PC kell ahhoz, hogy mindent kihozzunk a grafikából. Amikor az összes látványelem be volt kapcsolva, 800 MHz PIII-unk egy GeForce3-al 20 fps-t teljesített külső nézetben, 1024 x 768 x 32 bitnél. A grafikai opciókat azonban kedvünkre állíthatjuk.

Furamód steril

A Train Sim világa furamód sterilnek látszik – főleg, mert hiányoznak belőle az emberek. A személyjáratok esetében sincsenek emberek a peronon, bár felvesszük és letesszük őket. Még néhány alibi bitmap is jobb lett volna a semmivel.

Ami azonban legjobban hiányzik a játékból az a jutalom, ill. az előrehaladás érzése. Persze ez egy sim, így nem várhatunk bónuszokat, de a fejlődés erősebb érzete azért jött tenne.

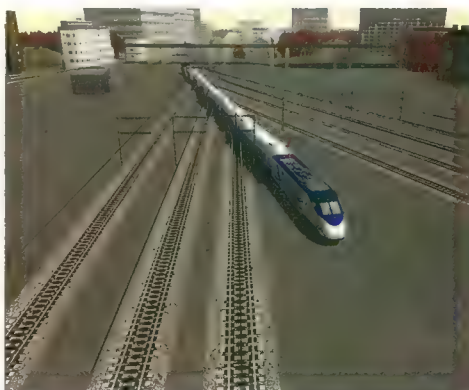
Például, ha csak nem törjük rípiyára a vonatot, a küldetéseket különösebb nehézségek nélkül végigvihetjük. Az „operációs hibákat” a végén bejegyzik a naplóba, de ennek semmiféle következménye nincs.

Hiányzik a felvétel és visszajátszás lehetősége is (a la *Flight Sim*), így nem dicsekedhetünk el úttörővasutas barátainkkal, és hibáinkat sem látjuk.

Nem kell vasútmaniásnak lennünk ahhoz, hogy a legtöbbet hozzuk ki a játékból (vidéken sihahuzni nem túl farszto), de fontos a játékhoz a gyakorlatias gondolkodás. Néhány küldetés pedig kifejezetten kimerítő. A Train Sim azonban mindezzel együtt is meglepően élvezetes, pár órára mindenképp lekötö az embert. **PC**



Számos segédeszköz van, amelyek megjelennek a képernyőn is. Ez persze nem túl valószerű egy vérbeli sim-ranjogó számára.



„Hölgyeim és uraim, sajnálatlalt közöljük, hogy a vonat kisiklott. Kérjük őrizték meg nyugalmukat, a hiba elhárításán már dolgozunk!”

Train Simulator Kb. 20 000 Ft

Microsoft

www.microsoft.com/games/trainlife

Ha csak egy: PIII 250, 32 Mb, 500 Mb HD

Ha több: PIII, 64 Mb, 1.8 Gb HD, 3D kártya

Naptó

Flight Simulator 2000

Railroad Tycoon 2

Train Town

Train Simulator

F1 Simulator

88%

82%

70%

76%

Pro és kontra

✓ Igényes képek

✓ Évezetes

✗ Kevés a mozdony

✗ Erős PC kell hozzá

✗ Könnyű küldetés

Vélemény

78%

Conflict Zone

Küld el borotválkozni a közlegényeket,
mert az egész világ láthatja őket a TV-ben.

Parancsára, uram!

A hogy egyre előbbre jutunk a hadjárat küldetésében, egyre több – maximum négy – parancsok segítségével vehetjük igénybe. A parancsok számítógép irányította szereplők, akire rábízhatjuk a kisebb súlyú feladatokat, miközben a fő célkitűzésekkel és a legfelsőbb szintű taktikai döntések meghozatalával törődünk. Vagyis miközben az ellenfél főhadiszállását próbáljuk megtalálni, a bázisunk védelmét ráhagyhatjuk az ügyeletes parancsokra, aki kiépíti a védelmet, miközben felderítő úton vagyunk.

Azonban nem árt az óvatosság, mert mindegyik főtiszt egyéni erényekkel és hibákkal rendelkezik, amelyek egyes feladatokra ideálisak, másokra viszont teljesen alkalmatlanná teszik őket.

A VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA MŰFAJA EGY évszázados tölgyhöz hasonlóan terebélyesedik. Az FPS mellett az RTS vált a PC-s játéktípusok meghatározó műfajává, azonban hiába lesz egyre több ága a fának, ha az új hajtások kísérletiesen hasonlítanak egymásra és közös ősrükre, a *Command & Conquer-re* – az ember kísértése esik, hogy hagyja az egészet, és inkább máshol nézzen körül eredeti ötletek után kutatva. Végül is úgy tűnik, hogy ettől a műfajtól már nem nagyon várhatunk újszerű megoldásokat.

A *Conflict Zone* egészen váratlan helyről érkezik, viszont sikeresen ebreszti fel Miss RTS Csisperkőszikát. A játékot az MI gurinak számító MASA készítette, azaz a céllal, hogy kipróbálják a cég elvben csúcsgépi MI engine-jét.



A hivatkozásmentes kezelőfelület és a zoomolási lehetőség miatt csodálatos rálátás nyílik a vérontásra. Nyomás!



A távolságtartó és realizisztikus látómező miatt, a csaták megnyeréséhez fontos kihasználni a szintkülönbségek által fakaad előnyöket.



A hegytetőre telepített tüzérség a rakétásokkal együttműködve elképesztően pusztító lehet, ha komolyra fordul a helyzet.

Légió mindhalálig!

A játék a megszokott alapokon nyugszik: két oldal, a jó és a rossz harcol a végső győzelemért egy, a közeli jövőben kitörő konfliktusban, egyéni jellegzetességekkel bíró tankok, gyalogosok és tüzérségi egységek légióinak bevetésével. Épsd ki a bázist, képezd ki az osztásokat, aztán keresd meg az ellenséget és pusztítsd el. Eddig minden változatlan. A *Conflict Zone* a nyersanyag-gazdálkodás területén szolgalt jelentős újdonságokkal. A különböző bányászműveket érintetlenül porosodnak a hangárban – helyettük a média biztosítja a növekedést és a terjeszkedést, vagyis az ehhez szükséges forrásokat.

Akarmelyik oldalal is vagyunk, meg kell tanulnunk felhasználni a médiát céljaink propagálására – így juthatunk még több pénzhez és ezáltal nagyobb katonai erőhöz. Ha az IPC nevű nemzetközi békefenntartó erőt választjuk, tudatában kell lennünk annak, hogy a kamerák minden lépésünket filmez veszik, és biztosítanunk kell, hogy a falvak és a civilek sértetlenül vészeljék át a vérontást. A GHOST emberei viszont azért küldenek minél több operátort a csataterrekre, hogy megörökítsék fantasztikus győzeleiket, növelve saját hírnevüket és gyengítve az IPC-t. A média által biztosított lehetőségek eltérő fi-



Ezért így meneteltőlábort, külső mentálhálókaptart a védtelen civilekért, és figyeld az ICP népszerűségindexének emelkedését.

A *Conflict Zone* a nyersanyag-gazdálkodás területén hoz jelentős újdonságokat.

lozójafajú kihasználása lenyűgöző taktikai csatákat eredményez. Az IPC például – a civil áldozatok számának minimalizálása miatt – gyakran kényszerül arra, hogy a könnyűgyalogossággal vegye be a falvakat, ahelyett, hogy a tüzérséggel porig bombázná az ellenséget. A GHOST viszont abban érdekelt, hogy az IPC minél nagyobb erőikkel támadja ugyanezeket a falvakat, így lehetetlenítve el ellenfelet a világ közvéleménye előtt.

Ground Control, reszkesz

A játékban a nagyfokú realizmus újszerű elemekkel ötvöződik – ezek közé tartozik például a parancsok szerepeltetése, ami nagyban megkönnyíti az alapszintű feladatok elvégzését – ráadásul gyönyörű 3D-s külsőbe csomagolták. A legkülön-

sebb az egészben az, hogy bár a fejlesztő MI szakértőnek számít, pont ezen a területen jelentkeznek szembetűnő problémák. A gép nehézkese irányítja a csapatait, a tankok rosszul helyezkednek és rengetegszer kerülnek reménytelen helyzetbe. A csapatok hajlamosak az öngyilkos manőverekre: a visszavonulás helyett inkább a biztos pusztulásba vezető támadás választják, annak ellenére, hogy a fejlesztő állítása szerint mindegyik egység egyéni karakterrel bír, és teljesen mentes a sablonos gondolkodástól.

Az előbb felsorolt hibák nélkül a *Conflict Zone*-t főhíly illeltne meg az RTS-ek asztalán. A rajongók azonban jelen állapotban is érdekesnek és izgalmasnak találhatják a régi téma újszerű feldolgozását. **MF**

Conflict Zone kb. 12 400 Ft

Ubi Soft
www.conflictzone-the-game.com

Ha csak egy: PII-300, 128Mb, 3D gyorsító.
Ha több: PIII-500, 128Mb

Napló

Shogun: Total War
Ground Control
Conflict Zone
Dark Reign 2
Sudden Strike

81%
88%
84%
88%

Pro és kontra

✓ Újszerű ötletek
✓ Lehangoló 3D-s tájak
✓ Letisztult kezelőfelület
✗ Problémás MI
✗ Túl kevés multiplayer pálya

Vélemény

84%



A repülő koponyák olyan gyorsan újratelődnek, hogy okosabb elfutni, mint harcolni velük.



Az élőhalott cserkészek egészen új értelmet adnak a táborozásnak az Evil Dead-ben.

Evil dead: Hail to the king

Évekkel az utolsó film után a horror kult-sorozat végül megérkezett PC-re is. Vajon megérte a várakozás?

Bruce-bónusz?

Ez a második legjobb dolog az *Evil Dead 4* után – hirdeti a Bruce Campbell idézet a plakátokon. Tényleg, hogy egyelőre az *Evil Dead 4* még nem készült el, ez olyan, mintha azt mondanánk: „Jobb, mint a *Hamlet 2*”. Igazság szerint a *Hail To The King*-nek sikerült valamit visszaadnia a filmek hangulatából: hűségeken felidőzi a helyszíneket, a történet pedig – már amennyi van – a *Sötétség serege* után folytatja. A szokásos Ash beszólások is sikerrel fűszerezik a játékot, az eredeti Campbell idézetekkel együtt, de anélkül a varázslatos energia és képzelet nélkül, amely a sorozatot kultuszfilmé emelte, sajnos a játék nem rúghat labdába.

Ezek után csak abban reménykedhetünk, hogy az *Evil Dead 4* valóban jobb lesz az *Hail To The King* filmváltozatánál! Mutassátok meg fiúk!

A DOBOZON AZ ÁLL: „3D gyorsító szükséges”. Egész pontosan mihez szükséges? Part menti sétához, romantikus hangulatban? A játék egy fix nézőpontú túlélő-horror, és mind pontosan tudjuk, hogy a nézőpont-ugrások ellenére ezt azért találták fel, hogy megspórolják maguknak a 3D-számitásokkal járó fáradságot.

Gyerünk!

Döbbenetes, milyen gyengén sikerült Ash modellezése – hol a sorozat végjegyének számító hegyes áll? Bárki lehetne az a láncfűrészes figura. Emellett az egészek olyan a hangulata, mintha az utolsó pillanatig nem hitték volna, hogy megszerezhetik Bruce Campbell. Valóban, nem is hangzik olyan lelkesnek, hogy szer-

pelhet: legendás beszólásai olyan unottan és élettelenül csengnek, hogy a rajongók is csak különlegességgé fogják elmenteni a hangmintákat.

Az *Evil Dead* harcrendszere rettenetesen unalmas, és dühítően nehéz, és maga a játék sem bizonyított: talán egy utolsó pillanatban hozott döntés alapján változtatták meg a nehézséget, hogy ne lehessen olyan gyorsan befejezni? Az októl függetlenül a halottak – akik idegesítően szögletesek és kevés poligonból állnak – neveltség mennyiségű sérülést képesek elviselni, mielőtt elpusztulnak (újból), és sokuk olyan gyorsan újratelődik, hogy akár ne is fáradoztál volna kiirtásával. Megölésükért leg többször valami elenyésző egészség-bónuszt kapsz, de mivel a harc közben nyilván egy csomó egészséget vesztesz, nem is beszél-

„A halottak – idegesítően szögletesen és kevés poligonból összerakva – neveltség mennyiségű sérülést képesek elviselni.”

ve az értékes lösszerrel, ennek mi az értelme? Sokkal okosabb elkerülni a harcot, és rohanni – ami elég gyatra élmény, ha egy élőhalottas lövöldözés játékról van szó.

Majd máskor...

Csak hogy maradjék reményeidet is összetörjék a játékban történő előrelépés kapcsolataiban, az állás elmentése olyan farszótban bonyolult, amennyire csak lehet. Nem elég, hogy rá kell lened a játékban igen szellős felkelhető mentési ládákra, még nálad kell legyen egy a hasonlóan ritka szalagokból is; emellett, hogy ez utóból egyszerre csak egy lehet nálad? Mivel abbéli esélyeid, hogy valamely nehezebb ponton elmenthesd a játékot, így nullára csökkentek, rákényszerül, hogy a játék egyes részein újra és újra végigkínálódj magad.

A játék legjobb része a nyitó jelenet, amely Campbell hangjával, gyors tempójával, groteszk humorával olyan, akár egy mini *Evil Dead 4*. Talán a doboza a következő figyelemztetést kellett volna ráírni: „Csak megszálított *Evil Dead* rajongóknak”. **MF**

Evil dead: Hail to the king

Kb. 14 000 Ft

THQ

www.evildeadgame.com

Ha csak egy: PII 300, 64 Mb RAM, 3D kártya

Ha töltse: PII 400, 96 Mb

Napló

Resident Evil 3
Alone in the Dark
Cliver Backer's Undying
The Typing Of The Dead
Evil dead: Hail to the king

Pro és kontra

84%
78%
78%
88%
X Jó nyitójáték
X Rossz kivitelezés
X Kiegészítőjeztalan
X Gyakran neveltség
X Idegesítő

Vélemény

55%

A szakdruha PC magazin

Tippek & Taktikák

Folyamatosan romló elmeállapota ellenére tippmesterünk valahogy kiverelkedte magát a kényszerzubbonyból, és az orrával gépelte le a most következő sorokat.

Online tippek



Black & White Center

Ez a kitérdő oldal tippelével és stratégiai tanácsokkal szolgál, de leginkább a részletes megfigyelés miatt érdekes. A BW megfigyelésnek kötelező a www.bwcenter.com



The Creature

Robert Hagenstrom monumentális használati utasításának mérete jelenleg több, mint 100K, és ez szembeszab az évszázad. Valami lykesmit hívunk elkötelezettségnek. Minden, am t csak tudni szeretnél www.planetblackandwhite.com/theguide/



Many Shades of Grey

Huh. A design, a nyelvtan és a helyesírás nem tartoznak az MSO csapat erőnye közé, de a játék melységeiben és a BW közönséggel kapcsolatos eseményekben ott-hon vannak www.geocities.com/darksaber332000/

Gunlok



FIFA 2001

Age of Sail II



Insane



Tropico

Fake 2 (80%)

Van egy tervünk. Összegyűjtöttünk egy csomó, számmunkra teljesen endeteletlen sajátanyagot, és már fel is építettük belőlük saját kulcsfontosságú papírműködés köztársaságunk egy nyolcadát. Azt tervezük, hogy elrepülünk vele valami jó forró helyre, lerakjuk és diktatorként uralkodunk felette. Hurra!

Csak attól félünk, hogy idővel valaki kivág egy fát, és a belsejében talál egy papírdarabot a következő szöveggel: „Az izé és Biogy cég teljes körű NAS aggregációs megoldást dolgozott ki a virtuális alkalmazásztársulás hatékonyabbá tételére” és ebből rögtön kiderül, hogy kamu az egész. Na jó. Játék közben tartsd le nyomva a [Ctrl]-t és gépelj be a kódokat – egy pillanat alatt uoleretnénk minket a világhíres zsmokkodásban.

Pepero

20000 do lár A boldogság index 10 ponttal emelkedik

Sprint Cars

Fake 2 (54%)

Igen, igen! Körbe-körbe száguldaní a sárban! Micsoda élvezet! Várjunk csak, éppen ellenkezőleg. Körbe-körbe rohángolni a sárban egyáltalán nem jó – inkább unalmas és idegesítő. Az általunk élvezetesnek tartott dolgokhoz mindenesetre a leghehalyabb köze sincs. Bár tökéletesen értjük, hogy egyesek miért találnak pervers örömet abban, ha nyakig beletörít őket a benne trulij, szeretnénk, ha nem a kertünkben élnek ki a szenvedélyüket. A nyulunknak például teljesen elment az éhvágy. Biztos a kipufogógázról... Szóval ha elakadtál ebben a förtelenben, bizonyára jól jön néhány csalsz. Kapóra jönne egy millió dollár? Igen? Kitűnő. Kezdj új karniert, névnek írd be ezt: MEGASAXON, és fardj a kasszához.

Insane

Fake 2 (80%)

A Bolondok Országja jó hely lehet. Egy csomó nyusz, mágykus belák, kavargó színek és egy rakat terepáró, amelyek szinte elgednek azért, hogy kilhessenek valami. Például egy fát. Vagy egy zászlót... Akármí a célpont, biztos lehetsz abban, hogy a létező legurabragulósabb, legvalószínűtlenből laza stílusban trafilájak el.

Ha még rázósabbá szeretnéd tenni a játékélményt, miért ne próbálkoznál néhány extrával? Írd be a csalásokat a főmenüben, és mindjárt megjátod mire gondoltunk.

INNEEDMORECARS Minden hozzá férhető válik. (kiv. generátorok) Kis terek Nagy terek Nagy fejek Hatalmas kéz és láb

FIFA 2001

Fake 2 (81%)

Ha még nem fedeztet fel azokat a programinálakat, amelyekké tökéletesen passzra lehet vágni a FIFA 2001 kihívásait, ez a dolog pont neked való. Alkíts egy csapatot és nevezd el „Dreamers”-nek. Két játékosnak add a következő neveket: *everysbot* és *isagoal*.

Bunlok

Fake 2 (81%)

Jól tudjuk, hogy a Gunlok-ban nem olyan könnyű megtalálni az erősebb fegyvereket, mert a játék későbbi részében vannak elrejtve. Ha rögtön az elején meg akarod kaparni őket, hívd le a konzolt a [] megnyomásával. És írd be a GIVE (szereplő neve) (Fegyver) kódját. Tenáth a példál Gunlok-ot a Nanofrag-gel szerítned felszerelni, a következők GIVE GUNLOK NANOFRAG.

Játssz úgy, mint a PCF munkatársai!

Ebben a hónapban a *Star Trek Away Team* kerül bonckés alá.

1 A vulkán elme-egybeolvasztást használna csalogassuk az ellenfelet a célteraszba, aztán végezzünk velük. A telepátikus kapcsolatot viszont mindenképpen szaktűk meg a ravasz megáldása előtt, mivel amíg fenáll, a vulkánok osztoznak a másik felet ért sérülésekben.

2 A borgok nehezen célozzák be a mozgó ellenfelet. A fegyverek erősek, viszont ha nyílegyenesen repülünk át előttük, elsőre szinte biztosan elhibáznak.

3 A borgok a távolságérzékelős aknákkal sincsenek nagy barátságban, tehát mindig rakjunk le egy aknát, amikor kimegyünk egy ajtón.

4 Az elme-egybeolvasztás borgok ellen nem működik, és a fértüzet is nagyon jól bírják. Viszont mivel részben gépi testtel rendelkeznek, egy elektromágneses impulzussal alaposan kizsírhatjuk őket.

5 Rejtjük el a nyomokat. Ha a katonák holttestekre bukkannak, azonnal riadót fújnak. A hullákat vagy jelöljük meg felsugárzással, vagy csakjuk az áldozatot egy félreeső helyre, mielőtt végeznénk vele.

6 Használjuk az [enter]-t az idő megállítására – ez itt nem számít csalásnak! Sőt, néhány lopakodós küldetést csak úgy lehet teljesíteni, ha pause után elhelyezzük az embereinket.

7 Célravezető módszer lehet csapatban rárontani az ellenségre, és mindegyiküket megbénítani. Gyorsab-

ban megy, mint az élő, mivel ilyenkor mindegyik csapattag egy-egy ellenfelet intézhet el. Az elájlott fickók viszont két-három perc alatt magukhoz térnek, és tülözöbe vesznek.

8 Ha egyszerre jelöljük ki az összes egységünket, automatikusan a standard fézzerre váltanak. Tehát ha azt szeretnénk, hogy mindegyikük a saját speciális fegyverével induljon harcra, mozgassuk őket egyesével.

9 A túlhevül fézzer alkalmi kézigrátnak is kiváló. Ha beindul a túlterhelési ciklus kb. 10 másodpercünk marad a robbanásig.

Sprint Cars



Tropico

Age of Sail II

(f) Take 2 (g) (55%)

A vitorlázás kora kettő. A kismotorhoz meg minimum 14 kell, hogy az autózésteről ne is beszéljünk. Sajnos pülanatnyilag mintha kissé halovány lenne a humorunk. Annyi az Age of Sail II is halovány a csaiásokat nézve. Igazából csak egy van, az viszont igazi gyönyörszem – bármelyik küldetést megnyerjük, ha játékok közben begépeljük ezt. **QSWW**

Superbikes 2001

(f) EA (g) (77%)

Ök. Semmi me lébesz és, jójének azonnal a családok. A következőket a név helyére kell beírni.
EXPLODER Extra sebesség
GRIPPY Erősebb tapadás
STOFFY Extra fékzórberő
LAGUNA Nagy fej, kéz és láb
 Raadsképpen elarulunk egy trükkös módszert a versenyek megnyeréséhez. **PLEASEMAKEMEWIN**
 Ezután játsszuk le a futamot, és a végén csodálódva moooln első helyezettként írják ki a nevünket.
 Elegans

Itt nézze, hogymit nézzen!

PORT.hu

Mozi-, tv-, színházműsor az interneten



fix.tv interaktív

uhf26 földi sugárzással

valamint kábelén, és az interneten.



www.fix.tv

programok:

Netburger
Game Over
Vasárnapi Papi
3man
Boxer
Clip-Story
ÉdesZes
Fashion.com
Hallomás
Üzenj Klikkel
Sulifix
Átjáró
Időutazó
Kreatív klub
L'Amour
LeXikon
Netparty
Private room
Video nyalóka
Fix hogy Kalózkod

A hetente PC magazin

PCFormat

Szuper
Teszt

Kontroll csoport

Fotó: Phil & Sorels

Dobd a sutba a billentyűzeted – ilyen elavult perifériákkal már nem izgalmasak a legújabb játékok. E havi Szuper-tesztünkben a lehetséges alternatívákról tudósítunk.

E havi Szuper-tesztünk szerzője kissrác kora óta megszállott játékos, és szerinte az volt a legjobb, amikor jobbra-balra kellett rángatni a jnyt a Decathlonban.

LÉGY ÖDVÖZÖLVE A JÁTEKKONTrollerek birodalmában! Őszinte sajnálattal gondolunk azokra az évekre, amikor is a PC-k nehézsége (telepítési problémák, kontrollerek hiánya stb.) miatt sokan úgy döntöttek, hogy ha játszani akarnak, inkább egy konzol előtt töltsék el azt a néhány szabad órát. Az installálás nehézségei, a kompatibilitási zavarok és a PC tulajdonosokra rákényszerített vég nélküli upgrade-ek odáig vezettek, hogy a technológiai alsóbbrendűség ellenére a játégyártóknak jobban megérté konzolra fejleszteni.

Pedig manapság ez már másképp is lehetne. Azok a gamerek, akik örömmel veszik kézbe a PlayStation kétszarvú controllerjét, valószínűleg

igencsak elhúznák a szájukat, ha egy hatalmas force feedbackes botkormánnyal kellene PC-s játékokat játszaniuk, egy gamepaddal viszont már könnyebben megbarátkoznának. Ugyanez vonatkozik azokra is, akik szívesen játszanak ugyan PC-n is, de eddig csak a billentyűzetet használták erre a célra.

Az utóbbi évek új irányt hoztak a PC-s perifériák fejlődésében. Az újító szándékú gyártók ösztönzésére a fel-

A felhasználók rájöttek, hogy nem kell minden játékot billentyűzettel irányítani.

Zsargon

- **D-pad:** A gamepadek nyolccallású kapcsolója. Azért „directional”, mert arra megyünk, amelyik gombot nyomjuk.
- **Hat-kapcsoló:** Egy mini D-pad, általában a botkormány tetején. Sok termékben látni ilyen, de kevés játék használja.
- **Nintendo-szimptóma:** Ha rendszeresen hajnali 4-ig játszunk a Tekken 3-mal, hamarosan fájdalmas vörös hályogok jelennek meg a hüvelykujjunktól két oldalán. Segá-szimptomának is nevezik.
- **Erő-visszacsatolás:** Egyes gamepadeknél és botkormányoknál használt effektus. A lényege, hogy játék közben bizonyos helyzetekben „bereg” a kontrollér.
- **Tolóerő-szabályozó:** Throttle – egy kar vagy potméter, amellyel a játékokban a sebességet szabályozhatjuk.
- **USB:** Universal Serial Bus – a perifériák csatlakoztatásának legelterjedtebb szabványa. Az előnye a gyorsaság és a megnövelt adatátviteli sebesség.

használók is rájöttek, hogy nem kell minden játékot billentyűzettel vagy a sarki PC-boltban kapható másodosztályú botkormányok valamelyikével irányítani. Az erő-visszacsatolás az elmúlt néhány évben alaposan felkavarta a kontrollerek állóvizét, és az új típusú gamepadek, illetve egerek is megmunkálták a legnagyobbat jelentő változást mégis az USB hozta. Most, hogy a perifériák megfelelő mennyiségű áramot vehetnek fel a nekik rendelt portból, egyre nagyobb tudásra tesznek szert, egyre több gombnak szorítanak helyet rajtuk, így már jó ideje sokkal többre képesek, mint bármelyik konzolos kontrollér.

Úgy tűnhet, mintha a konzolosok ellen beszélénénk, pedig egyáltalán

lán nem. A PC-s felhasználók egyébként is sokkal érettebbek annál, mintsem hogy örömeiket leljék más platformok becsmerésében (igaz, kedves Mac-tulajdonosok?). De ahhoz is túl jók vagyunk, hogy még mindig a billentyűzettel nyomuljunk kedvenc játékaikban. A nyílbillentyűk korszaka végleg leáldozott – bármilyen műfajú játékokat szeretünk, igenis megérdemlünk végre egy tisztességes kontrollert. Ha pedig éppen azok közé tartozol, akiket nem villanyoz fel egy ormóttan karó markolása, sem egy kétszárvó, gombokkal teli gamepad eszevesztett nyomkodása, akkor reméljük, hogy e havi Szupertesztünk meghozza a kedved a markoláshoz és/vagy a nyomkodáshoz.

Hogyan teszteltünk

Természetesen hevesen tiltakoztunk, amikor játékontrollerek tesztelésével bízta meg minket. Ugyan kinek lenne kedve egész nap gamepadeket próbálgatni a Tony Hawk's Pro Skater 2-vel? Hát nekünk nem, az biztos. És a (nem sokára részletesen is bemutatott) repülőgép-szimulátorok is fényévmiye vannak attól, hogy akár a kisujjunkt megmozdítsuk miattuk holmi botkormányok kedvéért. Az Ubi Soft kitűnő F1 Racing Championship című programját pedig végképp nem akartuk órákon át nyagogni csak azért, hogy kiderüljön, mit tudnak a legújabb kormánykerekek. Arról pedig, hogy mit szenvedtünk a Virtual Pool 3-mal, a Black & White-tal és a Counter Strike-kal, inkább ne is beszéljünk.

Na jó, annyira azért mégsem szenvedtünk, de a Nintendo-szimptóma igenis kifejődött rajtunk. Minden perifériát egy óráan át teszteltünk: ez összesen 15 órá jelent, ám ha a telepítést is hozzáadjuk, több napra rúg a kontrollerek társaságában eltöltött idő. Még szerencse, hogy néhány gyártó olyan meghajtóprogramot adt, amely a cég mindegyik termékével használható.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy e havi Szupertesztünk nem az összehasonlítás jegyében készült. Egyetlen botkormány sem lehet jobb egyetlen kormánykerékénél sem, mivel különböző dolgokra jók. Ennek ellenére alaposan megvizsgáltuk őket, és igyekeztünk százezerben kifejezett véleményünkkel megosztani róluk.

InterACT Real Feel Pool Shark

NEM ÁRT, HA EGY FÉRFIEMBER OTTHONosan mozog a pool vagy a snooker világában. A legtöbb ilyen témájú PC-s programban az egér ide-oda mozgásával viszonylag jól lehet imitálni a dákó használatát, de ha ezután kedvenc kocsmánkban akarunk bizonyítani, nemigen számíthatunk PC-n megszerzett képességeinkre. Az InterACT Real Feel Pool Shark nevű hardverre ez a deficitet próbálja meg csökkenteni.

A Pool Shark lényege az, hogy a mellékelt műanyag pálcát a készülék tetején végighúzva vezérelhetjük

a játékokban lévő dákót. Az elképzelés a Virtual Pool-sorozatban kiválóan működik (a Pool Sharkhoz megkapjuk a Virtual Pool Hall-t): a sebesség és az érzékenység is valósághoz. Jó érzés végre egy igazi dákóval játszani, de mégis furcsa, hogy bár dákó van, labda viszont nincs.

A szerkezet égerként is használható, de a gombok elhelyezése nem különösebben szerencés. A Pool Sharkot igazából csak azoknak érdemes megvenni, akik megszállottjai a billiárdasztalnak. A többiek csak a pénzüket és az idejüket veszteségetik vele.



A Real Feel Pool Shark minden idők legszurdabb játékkontrollere.

InterACT Real Feel Pool Shark Kb. 8 000 Ft

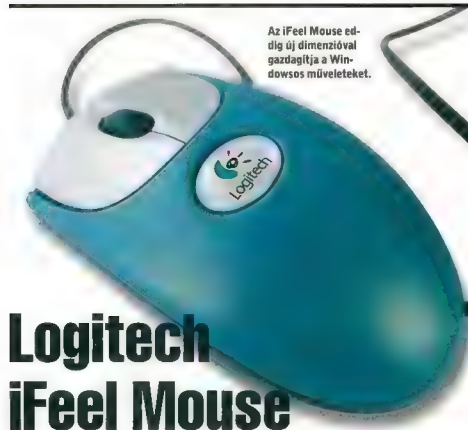
InterACT
www.interact-acc.com

Pro és kontra

- ✓ Ilyen még nem volt
- ✓ Poolozni jó
- ✗ Másra nem

Vélemény

66%



Az iFeel Mouse eddig új dimenzióval gazdagítja a Windowsos műveleteket.

Logitech iFeel Mouse

A LOGITECH MUTATÓESZKÖZE EGY olyan optikai egér, amely bizonyos helyzetekben a gamepadekhez hasonlóan rezegni is képes. A rezgés hasonlít az erő-visszacsatolásra, csak sokkal gyengébb annál: az iFeel rezgés közben még a legnagyobb fokozaton sem mozdul el, csak zúg, mint egy asztallapra helyezett vibrátor. A Logitech egerének újítása a játékokban sem túl meggyőző (mi a Soldier of Fortune-nel próbáltuk ki - a TouchSense-technológiát ezenkívül nem sok más játékprogram támogatja). A motort nem lehetett

nagy teljesítményre tervezni, hiszen az USB-portról veszi fel az áramot, óriási erőhatásokat így nem is várhatunk tőle.

Amít mégis nyújt, az így is elfogadható: különösen a textúrázott felületek érzékelése tetszik. Az egér fogása jó (mindkét kézzel használható), az optikai pozicionálás pedig tökéletesen működik. Kár, hogy a technológiát egyelőre kevesen támogatják. Az iFeel Windows-os integrációja valódi élménnyé teszi a legegyszerűbb műveleteket is, de ha kimondottan játszani akarunk vele, várjunk még inkább néhány hónapot az új programok megjelenéséig.

Logitech iFeel Mouse 14 900 Ft

Herita Kft.
www.herita.hu

Pro és kontra

- ✓ Rezgő egér
- ✓ Windowsos integráció
- ✗ Kevés játék támogatja

Vélemény

80%

Logitech WingMan Extreme Digital 3D

DIGITÁLIS-OPTIKAI LEKÉPÉZÉS? Az meg mi a szöveg? Nos, valójában a digitális és az optikai technológia keveredéséről van szó, amelynek köszönhetően nincs szükség a botkormány kalibrálására. De ha már ilyen fontos szempont volt a kényelem, vajon miért mondott nemet a Logitech az USB-re?

Maga a botkormány első ránézésre semmilyen különlegességgel nem bír - legalábbis a teszt többi szereplőjéhez képest. A fémcs, sűrű borítás jól mutat, az átteleszőn kék talapat viszont elűt a joystick többi részétől. A kart nem csak jobbkezesek

használhatják, bár a tolererő-szabályozó elhelyezése nem éppen ideális a balosok számára.

Gombból nincs hiány: a karon összesen ötöt találunk, plusz egy nyolc irányú hat-kapcsolót a kar tetején, és még kettőt a talapzaton. Van még egy tekerőgomb a fordulásokhoz, valamint egy nehezen járó tolererő-szabályozó, amellyel így aztán nemigen lehet hirtelen megnövelni a sebességet, de azért így is megteszi. Mindenesetre az Extreme 3D a legpontosabb botkormányok közé tartozik, és a strapabírósága is párját ritkítja.



Ez az áttelesző kék talapat nagyon gagyi hatást kelt, de ne féljünk elsőre.

Logitech WingMan Extreme Digital 3D 11 900 Ft

Herita Kft.
www.herita.hu

Pro és kontra

- ✓ Masszív felépítés
- ✓ Balosoknak is
- ✗ Kevés funkció

Vélemény

80%

Logitech WingMan RumblePad

A FIRESTORMHOZ KÉPEST A WINGMAN RumblePad valóságos bánya-rém. Világos, hogy az áttetsző D-paddel és az analóg botkormányokkal vinni akartak némi esztétikumot a designba, de a szögletes szarvak botrányosan rondára sikerültek. A határozott élek hosszabb játékok esetén nem valami kényelmesek, és valamiképpen a sülyesztett D-pad is rozoga hatást kelt. A RumblePad állítólag ergonomikus, mi viszont inkább kényelmetlennek neveznénk.

A rezgő hatás nagyon érdekes: nekünk úgy tűnt, mintha a bal oldal erősebben rezegne, mint a jobb. En-

nek valószínűleg a kétféle motor az oka: az egyik csak a nagyobb, a másik csak a kisebb rezgésekért felelős.

Irányítási szempontból a Logitech gamepadje kiállta a próbát: a D-Pad minden rozogáságra ellenére is könnyen használható, és nem túl érzékeny. A jobb oldalon lévő toli-erő-szabályozó először hasznos extrának tűnt, de később kiderült, hogy csak az inhélygyulladását kockáztatva lehet használni. Kényelmetlenségére ellenére viszont a RumblePad meglepően pontosnak bizonyult.



Az áttetsző kék botkormányokból még egyik gamepad sem lett kényelmesebb.

Logitech WingMan RumblePad 10 200 Ft

● Herta Kft. ● (1) 322-2232
● www.herta.hu

Pro és kontra

- ✓ Sokféle gomb
- ✗ Kényelmetlen fogás
- ✗ Feloldás rezgés

Vélemény

76%

Microsoft SideWinder Joystick



Régi, olcsó és megbízható, akár egy japán autó. Ezért is szeretik a SideWinder.

A MICROSOFT-FÉLE SIDEWINDER hosszú időre meghatározta el a botkormányok fejlesztési irányvonalát. Nemcsak pontosságával, de kényelmes fogásával és használhatóságával is kitűnt az analóg kontrollerek közül. Az USB-s változat megjelenésének alkalmából úgy döntöttünk, nem árt, ha ismét szemügyre vesszük ezt a régi-új ismerőt.

Egy dolog mindjárt az elején kiderült: a SideWinder nincs a kontrollerek első vonalában. Már a többi botkormánynak is legalább ilyen kényelmes a fogása, ráadásul a Microsoft terméke nem force feedbackes, és a tesztkönyben szereplő összes többi botkormánynál kevesebb gomb van

rajta. A SideWinder még mindig afféle szabványnak számít, de ebből ma már nem lehet megélni. Masszív felépítése miatt azonban továbbra is a mezőny egyik legtrapábbabb kontrollere, és attól, hogy nincs tele felesleges funkciókkal, még nem kell azonnal leírni.

Érdemes azt is figyelembe venni, hogy ennyi pénzért valószínűleg nem fogunk ilyen jó botkormányt kapni. A nyolc gombba és az apró toli-erő-szabályozóban nem nagyon lehet hibát találni, hacsak azt nem, hogy a készítő kizárólag a jobbkezesekre gondoltak. Ha olcsó, de masszív botkormányt keresünk, nincs más választásunk: ezt kell megvennünk.

Microsoft SideWinder Joystick 10 750 Ft

● Microsoft ● (1) 267-4636
● www.microsoft.com/hu

Pro és kontra

- ✓ Kényelmes és egyszerű
- ✓ Olcsó
- ✗ Kézd elavulni

Vélemény

84%

Microsoft SideWinder P'n'P Gamepad

KICS, ARANYOS ÉS KIVÁLÓAN VÉGI a dolgot: ezenkívül nem sok mindent lehet elmondani a Microsoft gamepadjéről. A hatgombos Microsoft SideWinder P'n'P Gamepad igazából nem más, mint az eredeti SideWinder pad lecsupaszított, de immár USB-s változata. Nem kell hát többé a lassú soros porttal bajlódni, és az adatvitel is gyorsabb.

Akik ismerték a P'n'P Gamepad elődjét, azonnal rá fognak ismerni a slma gombokra, a jellegzetes D-padre és a hajlított designra. A mutatóuj-jainknál lévő tűzgombok éppen kére-tesnek, és a D-pad melletti gombok is

hasonlóan kényelmesen működtethetők. A négyvel kevesebb gombot leszámítva a P'n'P Gamepad igazából mindenben felveszi a versenyt az elődjével.

A Microsoft versenyző-jének telepítése ennél könnyebb már nem is lehet-ne: igazából nem is kell telepíteni. Nem nyújt ugyan olyan sok szolgáltatást, mint a társai, de a minőségét nehéz lenne felülmúlni. Hardcore gamek vegyének inkább egy tisztességes, nagy tudású gamepadet, de a kockázatokos nagyon jól járnak ezzel is.



Unalmas ez az átlátszó borítás, de legalább látni a pad belsejét.

Microsoft SideWinder P'n'P Pad 8 370 Ft

● Microsoft ● (1) 267-4636
● www.microsoft.com/hu

Pro és kontra

- ✓ Könnyű és finom
- ✓ Azonnal használható
- ✗ Kis tudású

Vélemény

78%

Microsoft SideWinder Precision 2

A Z MÉG RENDBEN VAN, HOGY AZ EREDETI SideWindernek – a botkormányok elegáns őregurának – idős kora miatt sok designbéli hiányosságot megbocsátunk, de amit a Precision 2 csinál, az már talán túlzás: ha van egyszerű felépítésű, mind formájában, mind anyagában, mind elrendezésében konzervatív joystick – hát a Precision 2 az. A botot sajnos jobbkezes ember tervezte, de a softverét legálisan könnyű telepíteni, így néhány perc, és indulhat a játék.

Újdonságot igazából csak a nyolccsillású hat-kapcsoló, az átalakított tolóerő-szabályozó és az új teke-

rőgomb jelent – no meg az újításmaz a throttle-on. A Precision 2 azonban mindezek ellenére sem győzött meg minket. Könnyebb, mint a többi bot, ezért sokkal inkább tűnik műanyag vacaknak, mintsem egy szuperharcos (ez vagyunk mi...) segítőtársának.

Használat közben azért valamennyire megváltozott róla a véleményünk. A karnak kissé nagy a játéka, és nem éreztük valami masszívna, de a használata kézenfekvő, még ha maga a bot csúnya is. Az ára kedvező, és könnyen telepíthető, de semmi különös.



Microsoft SideWinder Precision 2 Kb. 22 000 Ft

Microsoft
 (1) 322-2232
www.microsoft.com/hu

Pro és kontra	Vélemény
✓ Erőteljes ✗ Csak jobbkezeseknek ✗ Semmi különös	71%

A SideWinder Precision 2 külsejében könnyű felismerni az előd vonásait.



Saitek P2000

Szinte szétdurran, annyi szolgáltatást szűrtak össze benne.

Saitek P2000 Kb. 12 400 Ft

Herta
 (1) 322-2232
www.herta.hu

Pro és kontra	Vélemény
✓ Dönteni is lehet ✓ Rendkívül sokoldalú ✗ Sokba kerül	88%

Saitek P8000

B IZONYÁRA SOKAN EMLÉKEZNEK MÉG arra, amikor megjelentek az első, roppant egyszerű, egygombos botkormányok. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, és a legtöbb programban már mozogni sem tudunk, ha nem ismerünk néhány eszmét, [shift]+[ctrl]+[F4]-szerű kombinációt. Milyen jó lenne, ha a legfontosabb billentyűkombinációkat egyetlen gombbal is aktiválni lehetne, és nem halálnak mindig meg a Counter-Strike-ban minden alkalommal, amikor fegyvert akarunk váltani...

Ezt a főhasznált hálhatták meg a Saitek mérnökei is, amikor elkészítették a P8000-et. A készülékhez mellékelt szoftver segítségével bármilyen kombinációt hozzárendelhetünk az előlap 35 gombjához, és utána egyetlen mozdulattal aktiválhatjuk is azo-

kat. Ha ez nem lenne elég, használhatjuk a shift- vagy a tűzgombot is, és új hozzárendeléseket tehetünk. Ezenkívül van még egy nyolccsillású hat-kapcsoló is, amely hátulról piros LED-ek világítanak meg.

A P8000-es pontosan azt teszi, amire kitalálták, így aztán nehéz is lenne bármit felhozni ellene. Ha benyomunk rajta egy gombot, végrehajtódik az adott kombináció – ennyi. Természetesen ettől még a billentyűzetet is használhatjuk, de hát az ember szereti a kényelmet, és ha van elég pénze az efféle hívásokra, miért ne szerezzen be magának egy P8000-et. Aki úgy érzi, hogy a PIN-kódok, jelszavak és telefonszámok tömlege után nem hajlandó még billentyűkombinációkat is megjegyezni, vegye meg: semmit se veszít vele.



Saitek P8000 Kb. 14 ezer Ft

Herta
 (1) 322-2232
www.herta.hu

Pro és kontra	Vélemény
✓ Kimeríthetetlen ✓ Végre valami új ✗ Teljesen felesleges	70%

A gombok felirata és funkciói tetszés szerint megváltoztathatók.

Thrustmaster 360 Modena Pro

Az utánpótlás a hízelgés legőszintesebb formája. Mint ahogy az is, ha képesek vagyunk rengeteg pénzt fizetni egy márkanév szabad felhasználásáért. Esetünkben mindkettő megtörtént: a Guillemot egy kalap pénzt leperkált azért, hogy megalkothassa a Ferrari 360 Modena kormányának pontos mását.

Minden megdöbbenően élethű: a pedálok kellemes érzékeny, a kormánykerék gumiborítású jó fogású, és a sebességváltó-kar is pontosan olyan, amilyen a valóságban.

Ehhez képest kissé furcsának tűnhet, hogy ez a szinte tökéletesen

lemásolt kontrollernem ismeri az erő-visszacsatolást. Ha szereted, ahogy a kormány lezsed a bőrt a kezéről, ne a Modena Prot válaszd. Ha viszont értékeled a minőségi kialakítást, a széles körű programozhatóságot és a pontos új dimenzióját, ez lesz a te kormányod. A Modena Pro sem tudása, sem külseje vagy használhatósága miatt nem érheti bírálat. Ha force feedback is lenne benne, ez volna minden idők legjobb játékos perifériája.



Minden olyan, mint az eredetiben. Beleértve a Ferrari logót is.

Thrustmaster 360 Modena Pro 16 050 Ft

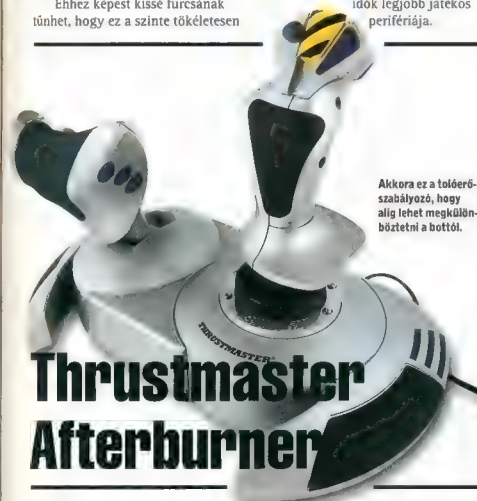
● Guillemot
● www.ebott.hu

Pro és kontra

- ✓ Minőségi kialakítás
- ✓ Élethű pedálok
- ✗ Nincs erő-visszacsatolás

Vélemény

92%



Akkora ez a tolóerő-szabályozó, hogy alig lehet megkülönböztetni a bottól.

Thrustmaster Afterburner

H A ZOK KÖZÉ TARTOZOL, AKIK CSÖNDES téli esteken szívesen ülnek le a gépük elé, hogy bombardzsékiben és pilótaszemüvegben menjenek egy nagy kör a kedvence repesztiműkel, bizonyára értékelni fogod az Afterburner legnagyobb jelentőségű tulajdonságát – nevezetesen azt, hogy nagy, ezüst színű tolóerő-szabályozója van. Ami lecsatolható. Jó, mi?

Persze mi is tudjuk, hogy hasonló megoldások már korábban is születtek, és aki otthonosan mozog a repülőgép-szimulátorok világában, annak már régóta van ilyesmi. De talán most fordult elő első alkalommal, hogy a throttle-t ilyen kitűnő bottal

párosították. Az egyetlen gond talán csak az, hogy a tolóerő-szabályozót a mellékelt kulccsal kell leszerelni a botkormányról. Így módon biztosan áll a helyén, viszont a művelet egy idő után idegesítővé válik.

Az Afterburner alapjában véve ugyanolyan felépítésű, mint a Fox 2 Pro: mindössze néhány extra gomb került a throttle markolatára. A bot érzékenysége megfelelő, de ez a Fox 2 Prohoz hasonlóan ez izlés szerint is beállítható. Az Afterburner igazából annyira jó, hogy legfeljebb csak azoknak nem ajánljuk, akik a kisebb tolóerő-szabályozókat szeretik. És akiknek nem jönnek be a fémek színek.

Thrustmaster Afterburner Kb. 14 ezer Ft

● Guillemot
● www.thrustmaster.com

Pro és kontra

- ✓ Masszív felépítés
- ✓ Kellő súly
- ✗ Szét kell szerelni

Vélemény

89%

Thrustmaster Firestorm Dual Power

NEM EMLÉKSÜNK RÁ, HOGY MOSTANÁBAN láttunk volna ennél esztétikusabb gamepadet. A fogása kényelmesen puha, így hosszabb távon sem dörszöli a kezét, a gombok és a bot viszont masszívnak tűnnek. Nagy kár, hogy a gombokon egyáltalán nincsenek feliratok. Tény, hogy a PC-s perifériáknál nincs szabványos jelölés az egyes funkcióknak, de mégiscsak furcsa, ha egy gamepaden kizárólag jelleltetlen gombok vannak – szám szerint 11.

A kialakítás minőségéről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Az analóg botokat határozottan kell ugyan megnyomni, de mégsem mere-

vek. A használatuk is rendkívül kényelmes, és ha véletlenül nem lenne szükség rájuk, gombként is működtethetnek.

A Firestorm a nehezebb gamepadek közé tartozik – a nagy súlyért bizonyára a két motor felelős. Cserébe viszont kellő teljesítmény kapunk, így a force feedback is meggyőző. Érdekes még szólni a Thrustmaster kitűnő ThrustMapper meghajtóprogramjáról, amellyel a platformjátékoktól a belső nézetű lövöldözősokig minden program irányítását elvégeztethetjük. Mivel az analóg botok az egeret is emulálni tudják, a Firestormon kívül nem lesz szükségünk másik perifériára.



Szép ez a letisztult forma, csak a jelöléseket hagyták le róla.

Thrustmaster Firestorm Dual Power Kb. 9 ezer Ft

● Guillemot
● www.thrustmaster.com

Pro és kontra

- ✓ Full extras
- ✓ Ráz, mint a hétszentség
- ✗ Jelleltetlen gombok

Vélemény

89%

Thrustmaster Fox 2 Pro

A FELSŐ KATEGÓRIÁS JÁTEKKONTROLLEK általában sokkal többet érnek, mint amennyit érnek, de ha mégis sikerül a kezünkbe kaparin-tanunk egy komolyabb botkományt, sajnálni szoktuk, hogy a többi nem ilyen. Ahogy a Fox 2 Pro sem. Elő-ször is a balkezese már meg sem tudja fogni, másodszor pedig repülő-gép-szimulátorokon kívül más játékhöz aligha tudjuk használni. Bi- bizonyos (egyáltalán nem megalapo- zatlan) kifogásaik még a repszime- seknek is lehetnek, hiszen a Fox Pro 2 ezüstös borítása és döntött botja nem kelti egy komoly joystick be- nyomását.

A Thrustmaster botkománya azonban a fentiek ellenére is kénye- mes fogású – hatalmas mancsunk

van, de a botot így is jól meg tudtuk ragadni. Mivel a bot keménysége áll- latható, valószínűleg hosszabb távon sem fáradunk el vele. Gombokból nincs hiány: csak a bot tetején két kapcsoló, egy nyolcírnyű hat- switch, egy tűzgomb és még egy ext- ra gomb található – az utóbbi a feke- te-sárga fedőlapot felhajtvá hozható működésbe. A talpazaton újabb há- rom gomb és egy toleró-szabályozó rejtőzik. A kar természetesen itt is el- forgatható.

Ha valaki meg tud barátkozni a Fox Pro 2 külsejével, és elfogadja, hogy igazából csak repülőgép-szimu- látorokat tud játszani vele, továbbá nem akar súlyos ezreseket fizetni egy alig valamivel jobb joystickért, vegye meg ezt, és nem fog csalódni.



Az idétlen sávos fe- dőlap a bot tetején valójában egy gom- bot rejt.

Thrustmaster Fox 2 Pro	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 6 ezer Ft	<input checked="" type="checkbox"/> Kényelmes <input checked="" type="checkbox"/> Dőlő <input checked="" type="checkbox"/> Annak is néz ki	79%
1 Dillemet 1 www.thrustmaster.com		

Trust Force Feedback Race Master II

Bárcsak egyszer ki- hozna valaki egy olyan kontrollert, amelyiken nincs semmi illa.



NEM AZÉRT MONDIUK, DE JÓ Néhány kormánykerékkel kapcsolatban volt már olyan érzésünk, hogy a készítőket nem nagyon érdelették meg magukat. A Race Master II is ezek kö- zé tartozik. Az egyetlen érdekessége tulajdonképpen csak az, hogy erő- visszacsalós.

Tehát egy minden szem- pontból jelentéktelen kormányke- rékről van szó, amelynek ráadá- sul még a külseje is izléstelen. A pedálok viszont megfelelő ma- gasságúak, és a bokánk sem vas- tagszik meg, ha hosszú a pálya. A

kormány előlapján hat gomb található, az apró sebességváltó jobb oldalra ke- rült, és közepén van még egy teljesen felesleges D-pad is. A Race Master II-t állandág ergonomikus terveztek – ezt egyébként mi is megerősíthetjük.

A force feedback ellenben megle- pően jól működik. Komoly erő kell a kormány megtartásához, és az ütkö- zések melletti időnként az út burkol- táának megváltozását is érezhetjük. Aki szereti, ha egy erő-visszacsaló- sos periféria ki akar szabadulni a ke- zéből, az – egy kis képzavarra élve – a Trust kormányában emberére akadt.

Trust Force Feedback Race Master II	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 28 ezer Ft	<input checked="" type="checkbox"/> Meggyőző force feedback <input checked="" type="checkbox"/> Drága <input checked="" type="checkbox"/> Ronda	79%
1 Trust 1 www.trust.com		


Trust Sight Fighter Wireless

H A NÁLAD IS TELE VAN AZ IRÁDSZAL különféle perifériákkal és tarto- zékokkal, akkor nagyjából el tu- dod képzelni, hogy nálunk milyen ál- lapotok uralkodnak. A vezetékek és zsinórok kibogozhatatlan halmaza szinte áthatolhatatlan dzsungelt alkot. A Bluetooth (vagy valamelyik rivalisa) egy-két év múlva talán már megoldja a dolgot, addig viszont be kell érniük például a Sight Fighter Wireless-szel.

A Trust gampadje két AAA elem segítségével, rádióhullámok révén, vezeték nélkül kommunikál a Sight Fighter Wireless vevőberendezésével, amely a gameporthoz vagy valamely USB-portunkhoz csatlakozik. A rádiós technológia sokkal jobban használható, mint az infrás megoldá- sok, mivel az előbbinél nincs szükség

arra, hogy a periféria és a vevőberen- dezés „lássa” egymást. Időnként azonban a Sight Fighter is hajlamos a kihagyásra. A probléma nem komoly, de ha megtehetjük, mégiscsak jobb közel tenni egymáshoz a vevőt és a padot. A maximális távolság kettejük között jó 6 méter.

Maga a pad tekintélyes darab, olyannyira, hogy a szarvait kisebb kéz- szak bájosan lehet körbeérni. De az ergonómia hiányát a Sight Fighter ese- tében furszámód a hosszabb hüvelyk- ujjak talájonosai is megszenvedik. A 12 gomb azonban elegendőnek tűnik, és a tűzgombokban lévő mikrokapso- lók némi jöleső „retörő” érzést visznek a játékba. Van ezenkívül még toleró- szabályozó is, így a repszimekben is vezeték nélkül nyomulhatunk.



Ha Superman hu- méringet szeretne, ilyet venne. (Ja, és ebben is van illa...)

Trust Sight Fighter Wireless	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 10 ezer Ft	<input checked="" type="checkbox"/> Vezeték nélküli <input checked="" type="checkbox"/> Pálja az elemet <input checked="" type="checkbox"/> Túl nagy	76%
1 trust 1 www.trust.com		

A rideg tények

Termék	Típus	Csatlakozás	Force-feedback	Gombok száma	Ár	Vélemény
InterACT Real Feel Pool Shark	Egér	USB	Nincs	2	Kb. 8 ezer Ft	66%
Logitech iFeel	Egér	USB	Csak rezgés	2 (+görgő)	14 900 Ft	80%
Logitech WingMan Extreme Digital 3D	Joystick	Gameport/USB	Nincs	7	11 900 Ft	80%
Logitech WingMan RumblePad	Gamepad	USB	Csak rezgés	8	10 200 Ft	76%
Microsoft SideWinder	Joystick	USB	Nincs	8	10 750 Ft	84%
Microsoft SideWinder Plug and Play	Gamepad	USB	Nincs	6	8 370 Ft	78%
Microsoft SideWinder Precision 2	Joystick	USB	Nincs	15	Kb. 22 ezer Ft	71%
Saitek P2000	Dönthető gamepad	USB	Nincs	8	12 400 Ft	88%
Saitek P8000	Játéktábla	USB	Nincs	35	Kb. 14 ezer Ft	70%
Thrustmaster 360 Modena Pro	Kormánykerék	USB	Nincs	12	16 050 Ft	92%
Thrustmaster Afterburner	Joystick+throttle	USB	Nincs	15	Kb. 14 ezer Ft	89%
Thrustmaster Firestorm Dual Power	Gamepad	USB	Csak rezgés	11	Kb. 9 ezer Ft	89%
Thrustmaster Fox 2 Pro	Joystick	Gameport/USB	Nincs	15	Kb. 6 ezer Ft	79%
Trust Force Feedback Race Master II	Kormánykerék	Gameport/USB	Van	6	Kb. 28 ezer Ft	79%
Trust Sight Fighter Wireless	Gamepad	Gameport/USB	Nincs	12	Kb. 10 ezer Ft	76%



Összegzés

A tesztünkben szereplő perifériák változatossága azt bizonyítja, hogy nagyon is el van kényeztetve az a felhasználó, aki manapság játékkontrollert vásárlására adja a fejét. A széles merítés miatt azonban e havi Szupertesztünk kevés általános tanulsággal szolgált: nincsenek benne nagyon jó vagy nagyon rossz perifériák, hiszen majdnem mindegyik más feladatra való. Ha viszont leszűkítjük a kategóriákat, mindjárt tisztább lesz a kép.

Gamepadek

A gamepadek keletkezésüket tekintve nem PC-s perifériák. Az első darabokban még alig volt néhány gomb, miniatűrrel a révén viszont ma már olyan felső kategóriás padeket birtokolhatunk, mint pl. a Firestorm Dual Power. Ez a szerkezet a legrezgősebb pad, amit valaha is láttunk, ráadásul két analóg bot is helyet kapott rajta.

A Firestorm mögött nagy a tolongás. Az üldöző botja a WingMan RumblePad, amely masszív felépítésű ugyan, de féldolgos a rezgése. Sokkal kedvezőbb árú a SideWinder Plug and Play, de az egyszerűség itt már-már a használhatóság széléig sűrűl (egybéknél nekünk is ilyen van az irodában). Melegen ajánljuk a Saitek P2000-et, amelynek vízszintérzékelője sokkal hatékonyabb, mint gondoltuk, továbbá a Sight Fighter, amely vezeték nélküli kapcsolatot tesz lehetővé.

Nincsenek nagyon jó vagy nagyon rossz perifériák – mindegyik más feladatra való.

Botkormány

Úgy tűnik, sikerült letaszítani a Microsoftot a joystickvilág trónjáról. Az eredeti SideWinder még mindig megéri az árat, de inkább csak azért, mert az nagyon alacsony. A Guillemot ellenben egyre jobb dolgokat készít. A Fox 2 Pro is elfogadható, de ha ehhez egy tisztességes tolórő-szabályozót is hozzátesszünk, mindjárt megkapjuk az Afterburnert, tesztünk legmagasabb százáleket elért botkormányát. Régóta kapható a Logitech Extreme Digital 3D is, de ez nem látszik meg rajta, sőt. A Logitech botját balkezesek is használhatják, ami a jelenleg kapható termékeknek csak a legtrikább esetben mondható el.

A többiek

Ha valami nagyon különlegesen szeretnél, akkor is van miből választani. A kormánykerek a létező legspecifikusabb kontrol-



A 360 Modena Pro minden vágyunkat kielégítette. Aranyérmet neki!

lerek, így ha csak néha megvinnék egy-két kört, nem érdemes megvenni őket. Am ha szeretjük az autóversenyeket, a 360 Modena Pronál nehéz lenne jobb kormányt találni. Bár a Modena a Race Master II-vel ellentétben nem erő-visszacsatolás, minden más tekintetben csak a legnagyobb elismerés hangján lehet beszélni róla.

Azután itt van még a Saitek P8000-es játéktáblája, az iFeel egér és a Real Feel Pool Shark is. Az elsőt – bár üdvözlendő a benne lévő újtó szándék – igazából feleslegesnek éreztük, mint ahogy a poolozós egeret sem nagyon tudtuk hová helyezni.

Az iFeel megkönnyíti a csökkentőtök munkáját, és érdekes effektusokkal ruházta fel a Windows-t, de a játékokban egyelőre nem tudjuk kihasználni.

A győztes

Na de ki lesz az első? Nos, ha már mindenképp mondani kell egy nevet, akkor nem termetek, hanem gyártót mondunk: a Guillemotot. A legmagasabb százáleket kapó három termék mindegyikét ez a cég gyártotta: az Afterburner botkormányt és a Firestorm Dual Power gamepadet ugyanúgy, mint az aranyérmes 360 Modena Pro kormánykerekét.

IBM TransNote

Jegyzetelők örvendeztetek! Az IBM elkészítette a nektek tervezett laptopot.

A SZÁMÍTASTECHNIKA TÖRTÉNETÉnek során a számítógép-fejlesztők számos fura ötlettel álltak elő. Némelyik bekeült a köztudatba, mások pedig a felejtés áldozataivá lettek. Néha a tervezők túl görcsösen próbálkoznak, hogy valami újjal és hasznossal álljanak elő. Az IBM legújabb laptopjával megpróbált nagyon újszerű és hasznos lenni...

Nem nehéz elképzelni, honnan származik az alapötlet. Az egyik újító szellemű IBM munkatárs nyilván azon gondolkodott, hogy az emberek

miért jegyzetelőkből szorongatnak boldogan a hónuk alatt, és nem egy hordozható gépet – mi volna, ha összeépítenék ezt a kettőt? Az eredmény egy olyan gép, amelyről elképzelhetetlen lett volna, hogy a régi, konzervatív IBM kiadja.

Mami a kulcszó
Összehajtott állapotában a TransNote tökéletesen hasonlít egy fekete mappára, azonban ha kinyitod, az egyik oldalán egy laptop, a másikon egy digitális írótablet helyezkedik el. Nem biztos, hogy szeretnénk ezt a kezünkben tartani, miközben az idős mamik faggatjuk az utcán, hogy mi a véleményük a jelenlegi kormányról, de előadásokon vagy tanfolyamokon tökéletes lehet.

A TransNote belülről egyébként meglehetősen szokványos. Tartalmaz egy IBM Pentium-600-as CPU-t, 128Mb RAM-ot, és egy 10Gb-os merevlemez – ideális környezet üzleti alkalmazások futtatására. A laptop kialakítása azonban



jóval sokoldalúbbá teszi, mint a szokásos hordozható PC-k – a touch-screen kijelzője különösen hasznos bemutatónál, amikor a gombnyomkodás helyett elég a képernyőre mutatni a digitális ceruzával.

A laptop legfontosabb jellemzője azonban a digitális jegyzetelő. Az a meglepő, hogy világosan látszik: nem terveztek bele kézírás-felismerőt. Ahelyett, hogy jegyzeteket, írásmintákat, esetleges mély gondolatokat szöveges formátumban tárolná, mindent grafikusan ment. Neked csak rajzolnod kell a jegyzetelőre (egy digitális ceruzát használva), a gép pedig automatikusan grafikus formátumra konvertálja.

Tintafoltok

Mikor meg akarod vizsgálni eddigi jegyzeteket, az Ink Manager-t kell elindítanod. Ez az alkalmazás segít kezelni és összerendezni a jegyzeteket, kinyomtathatni, vagy hagyományos szöveges formátumra konvertálni őket. Nem a legkifinomultabb eszköz, amit valaha is használtunk, de arra tökéletes, amire tervezték – aki megveszi a TransNote-ot, nem fog csalódni benne.

A legnagyobb meglepetés azonban a TransNote-tal kapcsolatban, hogy tulajdonképpen jól működik – te csak firkálgatsz, ő rögzíti. Probléma viszont, hogy a rögzített jegyzetek csupán képek, így nem lehet például szövegrészt keresni. Persze át lehet küldeni a képet egy kézírás-felismerő, de az sosem száz százalékos megoldás.

Majdnem teljesít

A TransNote természetesen hagyományos laptopként is használható. Megtalálható rajta az összes port, csatlakozó, és kártyahely; még beépített Ethernet modem és infravörös port is van. Sajnos a CD-ROM-ot kioldókat belőle, bár megvan a lehetőséget, hogy külső meghajtót csatlakoztass az USB porton keresztül.

Azokat a lehetőségeket tekintve, amelyek ennek a laptopnak a megjelenésével megnyílnak, a végeredmény kiábrándító. Ha megszállt jegyzetelő vagy, biztosan szeretni fogod a jegyzetelőt és laptop kombinációját, de a végeredmény szigorúan grafikus formátuma miatt a rögzített információt jörszével csak az tudja elolvasni, aki írta. Nem ezt vártuk. **NR**



A digitális képernyő elhúzható a billentyűzetől; ez bemutatáskor ideális lehet.

IBM Transnote
kb. 1 000 000 Ft

- IBM
- www.ibm.com/fin

Pro és kontra

- ✓ Digitális jegyzetelő
- ✓ Jó minőségű touch-screen
- ✓ Kellemes külső
- ✗ Alva kényelmetlen
- ✗ Floppy és CD-ROM driver?

Vélemény

72%

PlayDock PD2000

A Creative Jukebox DAP-hoz tervezték – de miért ilyen nehéz egy hordozható hangszóró?

A CREATIVE JUKEBOX DAP MEGKAPTA a szerkesztőségi díjat, és nem is véletlenül. Természetesen járt hozzá fülhallgató, de az igényesebb zenhallgatónak hiányzott hozzá egy komolyabb hangszóró-rendszer – erre az igényre reagált a Creative PlayDock-kal. A PlayDock telephély (nehéz egy dög) hálózati kábel nélkül is akár 8 órán keresztül hallgatható kedvenceidet, mielőtt újra kénytelen lenne tölteni a Jukebox DAP-ot, ha csatlakoztatod.

A PlayDock egész szobát betöltő hangot ad; talán úgy néz ki, mint egy méretes mélynyomó, de a középfrekvencia sem hiányzik, így az MP3-ak akár teljes hangerőn is jól szólnak. Sajnos vannak kellemetlen tulajdonságai is: a Jukebox csatlakoztatása például kész kinszenvedés. Egy rugalmas műanyag tokba kell becsúsztatnod, amely úgy néz ki, mint az Alien filmek arcátmadoi, és a két kábelt csak ezután kötheted a hátuljába. Az eszközt stabil helyen kell tárolni, hiszen az arcátmado könnyen leesik, és a benne rejlő Jukeboxnak ez bizonyára nem tesz túl jól...



Nem vagyunk benne biztosak, mit akart a Creative a PlayDock-kal. Az utcán nem sétálhatsz vele – túl nehéz, és mi van, ha a Jukebox leesik, és csupán egy 120 ezer forintos műanyagfalmarad belőle? Otthon vagy a munkahelyen is jól jön, de akkor már miért ne vennél sokkal olcsóbb PC hangszórókat? Talán egy mező közepén rögtönzött buli hangulatát kiválóan szolgáltatja – alapjában véve jó kis cucc, de a Creative Labs többi termékével nem ér fel. **ACF**



Bár valóban jó ötletnek tűnik, és dögösen szól, nehéz rájönni, miért is kénytelen lenne tölteni.

PlayDock PD2000
Kb. 70 000 Ft

Creative
www.europe.creative.com

Pro és kontra

- ✓ Kiváló hangminőség
- ✓ Hordozható
- ✓ Túl nehéz
- ✗ Mennyi?
- ✗ Tényleg szükség van rá?

Vélemény

69%

HP kombinált CD-író/DVD 9900ci

Te melyiket választanád a CD-író vagy a DVD-t? Most két legyet üthetsz egy csapásra a HP fegyverével.



A 9900ci egy nagyon korrekt termék, de nem elég különleges a 95,000 Ft-os árához képest

A KOMBINÁLT MEGHATÓK ELSŐ GENERÁCIÓJA (olyan CD írók, melyek DVD olvasásra is képesek) lassú és túlságosan drága volt. A 9900ci ezeket a hibákat sikeresen elkerülve 10X, 10X, 32X-es sebességekre képes, amely ugyan nem csúcsteljesítmény, de egy 650 Mb-os CD-t 6 perc 40 másodperc alatt megírhat vele. A 9900ci a JustLink használatával biztosítja, hogy a buffer sosem ürül ki írás közben; a kombinált meghajtó használatával pedig csupán egy meghajtó-helyet és EIDE csatlakozást foglal el a gépben.

Az eszköz talán legkiemelkedőbb jellemzője a csatlakoztatott szoftverek mennyisége. A CD-k írására nem is kívánhatnál jobbát, mint a HPMyCD és a Radio DirectCD kombinációját – talán nem ezek a manapság készült leghatékonyabb programok, de használhatóságuk páratlan. A DVD visszajátszásért a CyberLink PowerDVD a felelős; egy mellé pedig még egy egyszerű adatmentési szoftver, egy zenei fájlok készítésére és rendezésére szolgáló program, valamint egy CD-borítótérvező alkalmazás is jár.

Mindennek azonban ára van – az olcsóbb boltokban egy hasonló telje-

sítményű CD-írórt már 45 ezer Ft körül szerezheted, és a gyorsabb DVD-meghajtók is 20 ezer Ft környékén mozognak, így ha külön veszed meg ezeket, sok pénzt megtakaríthatsz. A legkomolyabb ellene szóló érv azonban mindenképpen a kombinált meghajtók fejlődése – mikor ezt olvasod, a Ricoh már megjelenítette MP-9200-as eszközt, mely a 20X 10X 40X-es CD-író mellett még egy 12X-es DVD olvasót is magában foglal. A többi gyártó valószínűleg hamarosan követi majd őket, így áruházas várható. Hacsak nincs életbevágóan fontos okod arra, hogy kombinált CD-író legyen, várj még a vásárlással. **ACF**



HP kombinált CD-író/DVD 9900ci
Kb. 95 000 Ft

Hewlett Packard
www.hp.hu

Pro és kontra

- ✓ Könnyen használható
- ✓ Rengeteg szoftver
- ✗ Lassú
- ✗ Drága
- ✗ Máris elavult

Vélemény

73%

HP DeskJet 990 cm

Divat örültek örvendeztetek! A Hewlett Packard az ezüstsztín mellett döntött új termékéhez.

A HOGY A TINTASUGARAS NYOM-
tatók ára folyamatosan
zuhan, a gyártók egy-
re nehezebben adhatnak ki
olyan terméket, mely
kiemelkedik a többiek kö-
zül; ez lehet az oka annak
is, hogy a Hewlett Packard
egy ezüstsztínú DeskJet 990c
mellett döntött.

A divatos külső mögött egy
nagy teljesítményű nyomtató rejlik; a
szövegkimenet sebessége 17 oldal



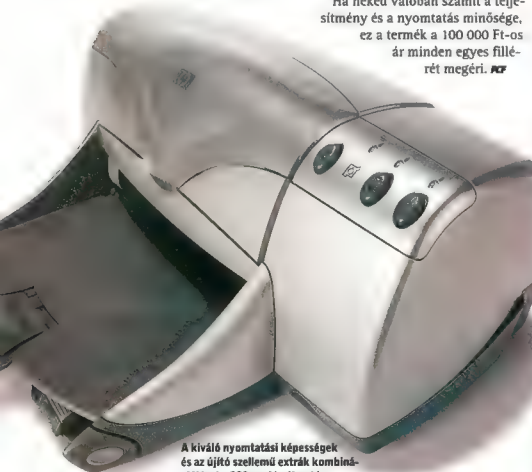
elérni, ez híhető is. Még a Vázlat
(Draft) módban, üres lapra
törtető nyomtatás is lenyü-
göző minőségű, emellett a
grafikára sem lehet pa-
nasz: a vázlatnyomtatás-
sal egy A4-es oldal elké-
szítése körülbelül 40
másodpercbe telik – ez vonat-
kozik a nagyfelbontású (2400 X
1200 dpi, kizárólag fotópapírra)
nyomtatásra is, amely szintén ragyo-
gósan tisztá képet ad.

A HP számos extrával is kedves-
kedett a vásárlóknak: az egyik ilyen
az infravörös port, amellyel bármily-
en JetSend-es eszközről nyomtat-
hatsz. Egy optikai érzékelő is helyet
kapott, amely megvizsgálja a papír
minőségét (sima géppapír, fotó- eset-
leg átlátszó papír stb.) és ennek meg-
felelően állítja be az eszközt. Emel-
lett társul még egy automatikus kétoldas
nyomtatómód is, amelyet hasz-
nálva felhasználói beavatkozás nél-
kül lehet a papír mindkét oldalára
nyomtatni. Bár ez némileg csökkenti
a teljesítményt, nagyon hasznos
extra.

Ha neked valóban számít a telje-
sítmény és a nyomtatás minősége,
ez a termék a 100 000 Ft-os
ár minden egyes fillé-
rét megéri. **PF**



percenként (oldal per perc, opp), és
mivel nekünk sikerült 15 opp-s ered-
ményt



A kiváló nyomtatási képességek
és az újító szellemű extrák kombi-
ciójával a 990 cm jó választás

Traxvision Babycam

Elegend van abból, hogy a PC-hez vagy kötvé? Figyeld kör-
nyezetedet a drótnélküli BabyCam-mel.



Akár a kicsit szeretnéd
figyelni, akár a szomszéd-
ok után kémkedni, a
BabyCam a legjobb
megoldás, ha drót-
nélküli kamerára
vágysz.

a védőegység közé, a kép
annál szemesebb, de a
legjobb helyzetben tökéle-
tesen használható.

A BabyCam lehetséges használati
módjai azonban messze túlmutatnak
a kisdedek lefilmezésén – ha a PC-dre
kötöd, és jó minőségű forrásból dol-
gozol, tökéletesen használható folya-
matos adattovábbítású videók készí-
tésére – mindenki előben nézheti az
akváriumodat, az utcában elhaladó
kocsikat, vagy a szomszéd család éle-
tét... Bár a borító meglehetősen idét-
len külsejű, valójában egy sokoldalú,
kiváló minőségű kamerát rejt. Drót
nélkül. **PF**

EZ VALÓBAN NEM EGY KÖZÖNSÉGES
web-kamera, sőt, szerintünk le-
hetősegi még a gyártó elképze-
lésein is túlmutatnak. Hogy miért?
Mivel képeket továbbít drótok hasz-
nálata nélkül. Nincs USB kábel, így
minden probléma nélkül kémke-
dhet a szomszédok után...

A BabyCam kicsi és könnyű, és a
könnyebb elhelyezés érdekében még
egy apró állványt is adnak hozzá.
Működés közben csendes, és a beépí-
tett tápegység is sokáig bírja. Az esz-
köz akár 50 méteres távolságból is el-
juttathatja a képet a rádiós
védőegységhez, amely egyidejűleg 4
kamera kezelésére képes, és a TV
vagy a videokártya antenna-beme-
téhez csatlakozik. Árnyékolatlanul a
BabyCam meglepően éles képet ad –
minél több akadály kerül a kamera és



Traxvision BabyCam Kb. 60 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jól látja ✓ www.traxvision.com 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nincs kábel ✓ Kicsi és könnyű ✓ Nagy távolságtól jól ✓ De ronda ✗ Kicsit drága 	79 %

HP DeskJet 990 cm Kb. 100 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hewlett Packard ✓ www.hp.hu 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagy teljesítmény ✓ Kiváló képmínőség ✓ Sok extra ✓ Infravörös port ✗ Csak ezüst színű kapható 	90 %

ACFormat július–Augusztus 2001 87

Palm m500

Ez a Palm ugyanúgy néz ki, mint az eddigiek, pedig jó néhány új szolgáltatást is rejt magában.

A PALM MINDENT MEGTESZ, HOGY pénzt húzzon ki a zsebükből. Most, hogy a Sony és a Handspring is Palm-kompatibilis kézi számítógépeket gyárt, mi több a Microsoft is kijött a Pocket PC-vel, a PDA-k versenye egyre élesebbé vált. A Palm azonban egyelőre nagyon kedvező helyzetben van. Az m500-as az óriási sikert arató Palm V felújított változata. Az új verzió tulajdonképpen ugyanúgy néz ki, mint az őse, csak a fémszínű borítás lett sötétebb valamivel. A külső hasonlóság megtévesztő, hiszen a borítás jelentős változtatásokat rejt. Közülük is a legfontosabb az új memóriakártya-slot, melynek révén több adatot tárolhatunk és a szoftverek telepítése is könnyebben megy. A slot Multimedia- és SD-kártyákat is fogad: mindkét típus kb. akkora, mint egy postai bélyeg.

A bővítőhelyekre jelenleg csak memóriakártya dugható, de jövőre állítólag megjelennek az ide illesztethető egyéb perifériák is, például a GPS-vevők, az MP3-lejátszók, a Bluetooth-kártyák és a digitális

kamerák. A Palmok bővíthetősége így már a Handspring Vidor-éval fog vetekedni.

A változások között megemlítendő még a nagyobb memória és az USB-port – az utóbbi a korábbi soros kapcsolatot helyettesíti. Nem tettünk viszont, hogy a Palm-ot továbbra is dokkolóba kell tenni, ha fel szeretnénk tölteni az akkuját.

A Palm az internetelést is könnyebbé tette. A mellékelt CD-ROM-on email- és SMS-küldő programokat kapunk, amelyek megfelelő mobiltelefon vagy modem birtokában mozgó irodává változtatják az m500-asunkat. A teljes webet ugyan nem böngészhetjük, de a mellékelt browser néhány lecsupaszított oldalt így is meg tud jeleníteni.

A Palm m500 nagy tudású PDA, amely komoly vetélytársa lehet a Handspring új Visor Edge-nek. Ezért az ártér viszont már színes kijelzőt is elvárna az ember, ahogy ezt a Casio-féle Cassiopeiában meg is kapja. A Palm m500-nak egyébként kapható színes változata is Magyarországon, kb. 170 000 Ft-ért. **KF**

USB-kapcsolat és upgrade-elhetőség: a Palm m500 többet tud, de ugyanakkora, mint a Palm V.



Palm m500

kb. 170 000 Ft

- Palm
- (1) 349 7788
- www.plantrading.hu

Pro és kontra

- ✓ Memóriaslot
- ✓ USB-kapcsolat
- ✓ Nagy memória
- ✗ Monokróm
- ✗ Dokkoló kell a töltéshez

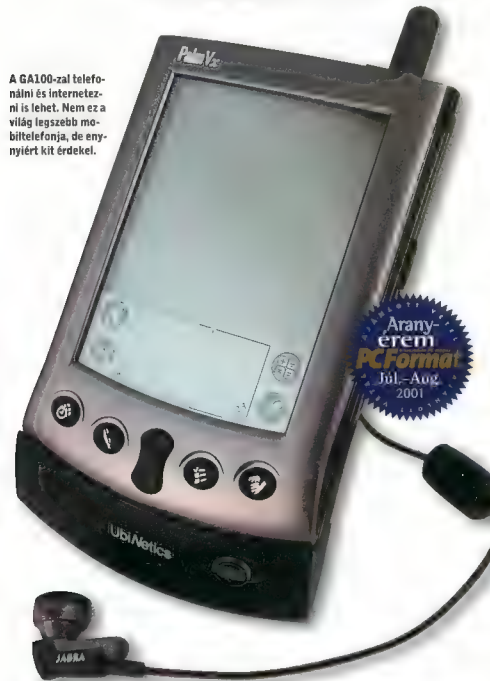
Vélemény

71%

UbiNetics GA100

A UbiNetics újdonsága kényelmesen kezelhető internet-platform és mobiltelefont csinál a Palmunkból.

A GA100-zal telefonálni és internetezni is lehet. Nem ez a világ legszebb mobiltelefonja, de ennyit kár érdekel.



A PDA-K HASZNÁLHATÓSÁGA AZ INTERNETRE való csatlakozás lehetőségén áll vagy bukik. A Palm-ok már egy ideje képesek az internetezésre is, de az e-mail-jének letöltését és lecsupaszított weboldalak nézegetésétől ilyen téren eddig nem sok hasznukat tudtuk venni.

A GA100-as alapja egy GSM-rendszerű mobiltelefon, amelyet a Palm-unokhoz kell csatlakoztatni. Ezáltal kapcsolati létesíthetünk vele az internet-szolgáltatóinkkal, és természetesen hagyományos telefonbeszélgetéseket is folytathatunk rajta. A készülék szoftvere három részből áll: a társazóból, az e-mail kliensből és a címjegyzékből.

A GSM-adatátvitel mindössze 14,4 kbps sebességű – jelenleg ez a maximum a GSM-rendszereket –, a telefon viszont kétsávos, így Európában mindenhol használható (az

USA-ban viszont nem). A GA100-ba beletelhetjük a meglévő mobiltelefonunk SIM-kártyáját is, de szokás szerint olcsóbb, ha egyúttal szerződünk is a szolgáltatóval (illegesen szerződhetünk, ha a GA100-at itthon is lehetne kapni). A UbiNetics újdonságával három órán keresztül beszélhetünk, ha lemerült, a töltés a Palm dokkolóján keresztül történik. A GA100-as töltése, illetve a PC-nk és a PDA-nk közötti adat-összehangolás szerencsére egyszerre is történhet.

A GA100 minden korábbi kézi számítógépnél egyszerűbben csatlakozik az internetre. A modellem felszerelt mobiltelefonokhoz eddig is hozzá tudtuk kötni a Palm-okat, de pl. egy taxiban ezt a műveletet szinte lehetetlen kivitelezni. A 3G elterjedéséig valószínűleg nem lesz már ennél hordozhatóbb módszer az internetezésre. **KF**

UbiNetics GA100

kb. 147 000 Ft

- UbiNetics
- www.ubinetics.com

Pro és kontra

- ✓ Internetelés bárhol
- ✓ Mobil és PDA egyben
- ✓ Kényelmes csatlakoztatás
- ✗ Kicsit drága
- ✗ Részim a Palmra

Vélemény

90%



Ha igaz, hogy a rest kétszer fárad, akkor semmilyen erkölcsi alapunk nincs arra, hogy megvegyük a Dialog 501-et.

Labtec Dialog-501

Kiabáltál már valaha is a PC-del? Nem? A Labtec Dialog 501-gyel végre megteheted.

HA DOLGOZTÁL MÁR TELEFONKÖZPONTBAN, akkor a Labtec Dialog-501 sok rossz emléket fog felszakítani. Eszedbe juthat az elégedetlen ügyfelek ordibálása, a feldolgalás fül-fájás és hogy akaratlanul is összereszen-tél a walkman szó említésére...

Még mielőtt a lelki terror hatására kiugranál az emeletről, elmondjuk, hogy az 501-est, a telefon mellett a PC-hez is lehet használni.

Az eljén kissé bonyolultnak tűnik az összes zsinór és csatlakozó elrendezése, de a leírás alapján ezt a műveletsort is gond nélkül elvégezhetjük. A készülék két részből áll: a headsetből és egy vezérlődobozból, amely egyúttal afféle hubként is viselkedik.

A Dialog-501 leginkább a Dragon-féle Naturally Speakingkel és a többi hasonló beszédfelismerő alkalmazással együtt használható. Eb-

ben a tekintetben jó tapasztalatokat szerezhethünk vele: elhanyagolható súllyal, kényelmes viselni, és a kábel is elég hosszú ahhoz, hogy ne zavarjon minket a munkában.

A headset természetesen multiplayer játékokban is próbára tehető. Bár a Dialog-501-hez – az MS GameVoice-szal ellentétben – nem jár külön szoftver, a www.gamevoice.com címről letölthetjük a Game Voice Share című programot, amellyel könnyedén beszélgethetünk az interneten keresztül vagy a multiplayer játékokban. Ha viszont csupán erre kellene a Dialog-501, nem árt tudni, hogy a GameVoice valamivel olcsóbb...

Amennyiben sokat telefonálsz a PC-den keresztül, a Labtec készüléke megváltoztat fog jelenteni. Jó érzés végleg kiszabadulni a telefonkagyló béklyójából. Játékhoz azonban jobban jársz, a Game-Voice-szal. **PCF**

Labtec Dialog-501
Kb. 25 ezer Ft

Labtec

www.comwell.hu

(1) 306-9060

Pro és kontra

- ✓ Kényelmes
- ✓ Egyszerűen használható
- ✓ Jó hangminőség
- ✗ Nem jár hozzá szoftver
- ✗ Van olcsóbb is

Vélemény

74%

Neato Business Card HandiCD Labeller Kit

Észre akarod vétetni magad? Tetováltasd magadra a buszmenetrendet! Persze van más megoldás is...

HA KISVÁLLALKOZÁSOD VAN, EGY együttesben zenélsz vagy egy szórakozóhelyet üzemeltetsz, fontos, hogy valahogy tudósíts magadról. Egy szórólapot vagy egy névjegykártyát hamar eldob az ember, de a Neato HandiCD-kkel biztosan lépcsőlányhöz jutsz a konkurenciával szemben.

A HandiCD Labeller Kit dobozban hat kis méretű (90x60 mm-es), a két oldalán kiegyensúlyozott irható CD-lemez található. Az első lépés az, hogy CD-íróval valamilyen adatot másolunk a lemezre: ez lehet a web-oldalunk tartalma, az általunk készített szoftver bemutató változata, a zeneszámaink MP3-ba tömörítve – tulajdonképpen bármi, amit meg szeretnénk másokkal is osztani. A lemezek 50 Mb-os kapacitása némileg hátráltatja az elkészítési folyamatot, ezért ehhez valamilyen külső szoftvert kell használnunk.

Miután megírtuk a CD-ket, ideje valamilyen címkét tenni rájuk.



A feladat elvégzésében a mellékelt MediaFACE II segít. A programmal sokféle médiumra dolgozhatunk: audiokazetták borítóját ugyanúgy megtervezhetjük vele, mint egy CD-lemez belseit vagy egy floppylemez matricáját. A MediaFACE tulajdonképpen nem más, mint egy címkékre szakosodott teljes értékű DTP-program. A legösszetettebb feladatok elvégzésére is alkalmas, de a varázslók beépítésével a készítő szerencsére a kezdőkre is gondoltak.

Miután létrehoztuk a kinyomtatott címkéket, elérkezünk a folyamat legkönyvebb részéhez: rá kell tennünk az etiketteket a CD-re (ebben egy elms szerkezet segíti), és bele kell tennünk a lemezeket a mellékelt műanyag tokokba.

Az elkészült mű professzionális hatást kelt, és ha elég nagy tételeben (több mint 100 db) dolgozunk, a CD-k elkészítési költségét is a tűrés-határ alatt tarthatjuk (kb. 550 Ft/lemez). Ez nem is olyan sok, ha belegondolunk, hogy ezáltal talán már a bemutatkozásunkkal is sikerül felhívni magunkra a figyelmet. **PCF**

Business Card HandiCD Labeller Kit
Kb. 8 000 Ft

Neato

www.neato.com

Pro és kontra

- ✓ Cuki kis CD-R-ek
- ✓ Remek szoftver
- ✓ Jutányos ár
- ✗ Csak 50 Mb
- ✗ Szösmölni kell vele

Vélemény

84%

Iomega Predator

Az Iomega CD-RW-jének meglepő külseje meglehetősen átlagos belsőt takar.

A KÜLSŐ MEGHATÓK PIACÁN AKKOR nőtt meg igazán a kereslet, amikor megjelentek az első elfogadható árú laptopok. Az Iomega már régóta haszonélvezője ennek az életköltségnek, elsősorban a világszabványvá váló Zip-meghajtóknak (és nagytestvéreinek, a Jaz-nek) köszönhetően. A legelterjedtebb formátum azonban továbbra is a CD, hiszen ezt szinte a világ összes PC-je tudja olvasni.

Az Iomega Predator egy iMac-esztét külső CD-RW meghajtó. A formabontó külső miatt úgy tűnik, az Iomega elsősorban azoknak szánja CD-újrairóját, akik számára egy periféria megjelenése fontosabb, mint az általa nyújtott teljesítmény. Ezek az emberek ugyanis nem írnak panaszos leveleket, amikor megtudják, hogy ez bizony csak egy 4x-es meghajtó.

A Predator rendkívül törekeny jószágának tűnik. Amikor beleteszünk egy CD-t, le kell nyomni a fedél egyik oldalát, hogy bekattanjon egy kis póccok – ez viszont első ránézésre még egy borítékot sem tudna zárva tartani, nemhogy egy meghajtót. A hátul lévő – az USB és a Firewire közötti váltást

felélos – kapcsolóról ugyanez mondható el: ha valamivel durvábban nyúl hozzá az ember, félfő, hogy le fog történi.

Ezt a tétovaságát né a meghajtó tetején lévő csavarmintáról is: nem értjük, miért jobb ez annál, mint ha egyszerűen uveget tettek volna ide, hogy láthassuk, van-e a meghajtóban lemez. A Predator elejére a szokásos fülhallgató-csatlakozódás egy túlméretezett hangerő-szabályozó került. Az Iomega mintha szándékosan hordozható CD-ripplét alkotott volna, egy komoly külső meghajtó helyett.

A Predator 4x4x6-os sebességgel – ez két éve még elfogadható volt, ma már viszont nagyon lassú. 20x-os belső vagy 12x-es külső meghajtókat ennél kevesebért is lehet már kapni. Az Iomega CD-RW-je nem más, mint egy átlag alatti CD-írő, amely inkább a megjelenésével akar vásárlókat szerezni. Mellette legfeljebb csak az szól, hogy a használata pófonegyszerű – és valóban lehet vele CD-t írni. **PC**



A külseje miatt biztosan talál magának vásárlókat, de törekeny felépítése és átlag alatti teljesítménye így is kiábrándító.

Iomega Predator
kb. 90 000 Ft

• Iomega
• www.iomega.com/

Pro és kontra

- ✓ Konfigurálható port
- ✓ Hordozható
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ ...de semmi több
- ✗ Törekeny felépítés

Vélemény

60%

Iomega Magneto Optical

A nagy kapacitású archiváló eszközök végre az otthoni felhasználók számára is elérhetővé váltak.

A Z USB NÉPSZERŰSÉGE ELLENÉRE a legtöbb profi számítógépes az SCSI-re esküszik. A nagy sávszélesség és a konfigurálhatóság miatt sokan ez utóbbit interfészt használják a gyors, megbízható adatátvitelre. Az SCSI merevlemez, CD-újrairók és archiváló eszközök még mindig jól fogynak. Ebbe a piaci szegmensbe szeretne betörni az Iomega is a Jaz-meghajtó utódjának szánt Magneto Optical-lal.

Magát a meghajtót igazából a Gigamo/Fujitsu gyártja: az Iomega csak a nevet adja a termékhez. A készült lézersugárral olvassa és írja saját 1.3Gb-os lemezeit. A technológia legnagyobb előnye a megbízhatóság és a gyorsaság. Hasonló meghajtókat főleg tervezőirodák és

filmgyárak vásárolnak, de tulajdonképpen bárki jól jár velük, aki szereti biztonságban tudni az adatait.

A csomagban nincs SCSI-kártya, tehát ha nincs ilyenünk, a számlát még ennek az ára is meg fogja terhelni. A telepítés viszont szinte csak abból áll, hogy rákötjük a meghajtót az SCSI-lánca, újraindítunk és kész. Semmilyen különleges kezelőprogramra nincs szükség: a fájlok „húzd-és-éjtsd” módszerrel egyszerűen átmásolhatók a meghajtóra, mintha csak egy merevlemezrel dolgoznánk. A lemezeket viszont használat előtt meg kell formázni.

Le a kalappal az Iomega MO teljesítménye előtt: a tesztkönyben 5.4Mb/s írási sebességgel értünk el (ez az érték függ az SCSI-kártya minőségétől is). A visszafogottan elegendő, de strapabíróknak tűnő külső, a nagy sávszélesség és a megbízhatóság ideális archiváló eszközzé teszi az Iomega MO-t. Az egyetlen szépséghibája viszonylag magas ár. **PC**



Az MO-cartridge-ok körülbelül akkorák, mint a hagyományos floppy-lemezek, de sokkal strapabíróbbak.

Iomega Magneto Optical
kb. 116 000 Ft

• Iomega
• www.iomega.com/

Pro és kontra

- ✓ Gyors SCSI-interfész
- ✓ Nagy sávszélesség
- ✓ Masszív felépítés
- ✓ Húzd-és-éjtsd
- ✗ Kissé drága

Vélemény

87%

Belkin Omni Cube 2-Port

Alig férsz be a szobádba a PC-s perifériáitól? Akkor hát itt az ideje, hogy megoszd őket és uralkodj.

SOK FELHASZNÁLÓ NEM ADJA EL a korábbi számítógépét, amikor újat vásárol: a régi gép is jó lehet még játékra, internetezésre vagy csupán tartaléknak. A baj csak az, hogy a régi PC a monitorral, a billentyűzettel, egérrel és az összes többi perifériájával együtt értékes helyet foglal. Arról nem is beszélve, hogy az új géphez nem mindig jök a régi perifériák. Előfordulhat, hogy kell vennünk még egy nyomtatót vagy szkennert.

Az Omni Cube birtokában nem kell újat vennünk a perifériáinkból.



Az Omni Cube-bal viszont egyetlen billentyűzettel, egérrel és monitorral egyszerre két PC-t is kezelhetünk. Csak be kell dugnunk a fenti perifériákat a fekete doboz megfelelő csatlakozóiba: innentől kezdve egyetlen gombnyomással megválaszthatjuk, hogy éppen melyik gépen kívánunk dolgozni.

Az Omni Cube telepítése nem okoz gondot, egy dologra azonban érdemes odafigyelni. A Belkin saját videokábeleit nem szabad megvenni, mert túlságosan vékonyak, s emiatt szemléletes lesz a monitorunk. Ehelyett valamilyen jó minőségű, árnyé-

kolt kábelt válasszunk, akkor ugyanis mindkét PC képét jó minőségben, nagy felbontás és a megszokott képfirrés mellett élvezhetjük.

A Belkin Omni Cube jól működött a tesztelés során. Az egyetlen gondot az egér (Logitech Cordless Optical) okozta: az egyik átkapcsolás

után egyszerűen nem lehetett vele görgetni. Az egyszerűbb rágcsálónak (pl. Microsoft Intellimouse Explorer) viszont nem jelentkezett efféle hiba. Összességében tehát nagyon elégedettek voltunk az Omni Cube-bal, főleg azért, mert rengeteg helyet szabadoítottunk fel vele. **PCF**

A régi PC a monitorral, a billentyűzettel, egérrel és a perifériákkal együtt értékes helyet foglal az íróasztalunkon.

Belkin Omni Cube 2-Port kb. 40 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Belkin www.belkin.com 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Egyszerű használat ✓ Helyet szabadít fel ✗ Csak át kell kapcsolni ✗ Minőségi kábel kell hozzá ✗ Nem minden egér szereti 	80%

Lexmark Z43

A Lexmark nyomtatócsaládja új taggal gyarapodott.

A kérdés: vérrfrissítés vagy vérfertőzés?

AKOMPUTERTECHNOLÓGIA NAGYSZÓTÁrában a típusnevek között a Lexmark Z-sorozatának legfeljebb a ZX Spectrumbal kell megküzdnie az olvasók figyelmének elnyeréséért, a nyomtatópiacon viszont már annál nagyobb a verseny a híresebbel híresebb gyártók között. A Z43-mal a Lexmark végleg megkapaszkodott az üldözőbolyban.

A cég otthoni fotónyomtatónak nevezi új termékét. A kb. 40 ezer Ft-os árcédulát látva ezt először nem vettük komolyan, a 2400x1200-as felbontás viszont elég volt ahhoz, hogy felkelte az érdeklődésünket.

A telepítés könnyebb már nem is lehetne: a meghajtóprogramok szép csendben felkúsznak a gépre, és meg azt is kiválaszthatjuk, hogy USB-t vagy hagyományos párhuzamos csatlakozást akarunk-e használni. A specifikációkban szereplő sebességadatoknál itt is (mint máshol) a legkedvezőbb számokat adták meg: esetünkben ez 12 fekete-fehér vagy 6 színes lap kinyomtatását jelent percenként. Festéktakarékos üzemmódban és kevés szöveg esetén ez valóban így is van, az átlagos felhasználó azonban nem csak ezeket

használja. Egy A4-es színes fénykép fényes fotópapírra nyomtatva legnagyobb felbontás mellett 10 perc alatt készült el. Ezért az árért viszont még ez is megfizethető.

Az elkészült kép minőségével elégedettek voltunk. A világosabb bőrtületek a nyomtaton kissé grízre sikerültek, de az ábrákat vagy színes táblázatokat tisztán, fényesen és jó színekkel adta vissza a Z43-as. A szövegek nyomtatása már jóval gyorsabban ment, mint a képeké, és a betűk szélei még kis méret esetén sem mosdódtak el.

Ha valakit komolyan érdekel a fotónyomtatás, másik nyomtató után kell néznie – elvileg egy jó minőségű digitális fényképezőgép megvásárlása után hiba lenne éppen a nyomtatót spórolni. Ezért az árért viszont nehezen találunk még egy olyan jó általános nyomtatót, amelyen a Z43. **PCF**



Nem ez a legsebbe (vagy a legkisebbe) színes tintasugaras nyomtató, de ezért az árért nemigen kapunk jobbat.

Lexmark Z43 37 900 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Lexmark (66) 451 822 www.lexmark.com 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Könnyen telepíthető ✓ USB és párhuzamos port ✓ Jó minőségű nyomatok ✓ Olcsó ✗ Lassú 	82%

harman/kardon SoundSticks

Eddig csak az autónkkal, a mobiltelefonunkkal vagy a laptopunkkal tudtunk felválni...

VALÓSZÍNŰLEG SENKI SEM VONIA KÉT-sége azt, hogy a 20. század végének PC-designja nem lett volna olyan, amilyen, ha nincs az iMac. Az Apple mérés hűségét nagyon sok periféria próbálta meg lemásolni, de egyik sem töltött el minket olyan csodálattal, mint a harman/kardon Soundsticks.

Ezt a teljesen átlátszó műanyagból készült 2.1-es hangrendszer igazából éppen az iMachez tervezték (a PC-k mellett még nagyon furcsának hat egy ilyen tümemény). A Soundsticks maga a megtestesült esztétikai élmény: több hallat van rajta, mint Bogárdi Évin, de olyan elegáns, mint Dávid Ibolya. Kár, hogy a subwoofer az asztal alá kell helyezni, ott ugyanis kevésbé látható... A bekapcsolt állapotot a mély-sugárzó két LED-je jelzi, így az egész szekeret úgy világít, mint egy medúza.

A Soundsticksnek azonban egy óriási hátránya is van: az USB-csat-

lakozó. Igen, jól olvastad - ez egy USB-s hangszórórendszer. Egy MacOS 9.0.4-et (vagy újabbat) futtató iMacen ez nem okoz problémát, a PC-n viszont igen. Az USB előnye kizárólag az, hogy nincs szükség semmilyen meghajtóprogramra: a Windows érzékeli az új jövevényt, így csak annyi a dolgunk, hogy beállítjuk a hangerőt.

Mivel USB-hangszórókról van szó, teljesen mindegy, milyen drága hangkártyát szerzünk be, a minőség nem tudunk javítani. Ráadásul a hang mindig kihagy egy pillanatra, ha elindítunk vagy bezárunk egy alkalmazást. Akinek USB-s egere van, tudja, hogy az egérmutató is mindig megmerevedik egy pillanatra, amikor rákattintunk egy program ikonjára - a hangszórókkal pontosan ugyanez történik. Ez persze nem a Soundsticks hibája: iMacen továbbra is úgy szól, mint egy oroszlan. PC-n viszont megmarad egérkének... **✗**



Mit mondjunk: csinos. Kár, hogy elrontották az USB-vel.

**harman/kardon
SoundSticks**
Kb. 84 ezer Ft

Harman Kardon
www.harman-multimedia.com

Pro és kontra

- ✓ Megfelel, olyan szép
- ✓ Bőszímet. Sokal gyönyörű
- ✓ iMacen bővíthetesen szól
- ✗ PC-n nem egészen
- ✗ Csak USB-csatlakozó

Vélemény

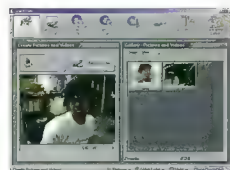
56%

Logitech QuickCam Pro 3000

Légy híres 15 percig a Logitech profi webes kamerájával.

A MAGUNK RESZÉRŐL SOSEM ÉRTETTÜK, miért akar valaki élő internetes közvetítést sugározni a mindennapijairól, mindenesetre sok ilyen ember van. Ha te is közéjük tartozol, a QuickCam Pro 3000-rel valószínűleg minden szempontból meg leszel elégedve.

Ez a futurisztikus külsejű szerkezet körülbelül akkora, mint egy teniszlabda harmadnegyede. Két különböző talpat mellékelnek hozzá, így tulajdonképpen bármire fel tudjuk erősíteni. Kétféle kábelre kellő szabadságot ad ahhoz, hogy megtaláljuk számára a legmegfelelőbb helyet. Az ehhez hasonló apróságok különösen alkalmasak teszik a QuickCam Pro-t az on-line „műsorok” sugárzására.



A hűségesség egyetlen segédprogrammal sem lehet kiszámítható.

A pillanatok alatt lezajló telepítés után a kamerát az adott feladattól függően sokféleképpen konfigurálhatjuk. Például tetszés szerint változtathatjuk a felbontást: a rosszabb képmínőség az internetes felhasználáshoz ideális, míg a több képpont akkor jön jól, ha digitális fényképet készítünk. A maximális teljesítmény egyébként 30 fps, a legnagyobb elérhető felbontás pedig 640x480.

A képmínőség optimalizálásának lehetősége nagyon sokoldalúvá teszi a kamerát, és ezt a tulajdonságát a mellékelt szoftverek csak még tovább erősítik. Az MGI PhotoSuite 11se-vel és a VideoWave 11se-vel bármilyen feladatot meg tudunk oldani. Amikor pedig készen állunk az on-line megjelenésre, csak létre kell hoznunk egy (ingyenes) accountot a SpotLife oldalán, és máris a világ összes internetes felhasználója láthatja, hogy éppen mielő foglalkozunk. A szoftversomag természetesen a kötelező képsátozóküldő- és játék-szoftvereket is tartalmazza.

Ezért a pénzért ilyen jól kamerát még nem láttunk. Létezik ugyan jobb képmínőségű vagy nagyobb felbontású webes kamerák, de egyik sem olyan rugalmas és könnyen kezelhető, mint a QuickCam Pro 3000. **✗**

A leghírhettebb ellenzőt használva bármikor engedélyezhetsz magadnak néhány netmentes pillanatot.



**Logitech QuickCam
Pro 3000**
32 ezer Ft

Qwert
(1) 466-9377
www.qwert.hu

Pro és kontra

- ✓ Jó szoftverek
- ✓ Hosszú kábel
- ✓ Sokoldalú
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✗ Átlagos képmínőség

Vélemény

87%

Canon S600 Bubble Jet Printer

Olvashatatlanok a leveleid, a fotóidon pedig több a csík, mint a cempélyán Wimbledonban? Akkor ideje új nyomtatót után nézned...

KETSZÍN BORTÁSAVAL ÉS LETISZTULT vonalaival az S600-as a fantáziadúsabb perifériák közé tartozik, de még így is elég visszafogott ahhoz, hogy az irodákban se keljen szégyenkezniük miatt.

A telepítés további kellemes meglepetéseket tartogatott. Az S600-as négy festékpátront használ (ciánek, magenta, sárga és fekete), ami sokkal takarékosabb megoldás, mint a szokásos egy fekete, egy színes pátrósítás.

A nyomtatót USB és párhuzamos csatlakozással is használhatjuk: ez különösen akkor jön jól, ha több perifériánk van, mint portunk. Az S600-as felépítésében egyedül csak a papírtálca nem tetszett, ez ugyanis nem tűnt valami strapabírónak.

Fotónyomatok készítésekor az S600-as még normál papíron is szép képeket készített, a sebessége viszont nem kiemelkedő: az (A4-es méretnél kisebb) tesztlépeink Standard üzemmódban átlagosan 95mp alatt készültek el. Érdekes módosítást a Draft (takarékos) mód semmivel sem gyorsabb, Custom (egyéni) üzemmódban viszont 12mp-re is le tudtuk szorítani a nyomtatási időt. A képmínőség

ilyenkor csapnivaló, de ha csak próbanymtatót készítettünk, ez is megteszi.

A szövegek nyomtatása az S600-as erős oldala. Egy oldalas dokumentum a tesztlapunkban kb. 1 perc alatt készült el Standard mode-ban. A minőségben semmilyen kivételt nem találtunk. Ha valaki csúnyább karakterekkel is beéri, Custom mode-dal megint csak felezheti a nyomtatási időt.

A gyakoribb felhasználók bizonyára nagyra értékelik majd az S600 meghajtóprogramját, amelyben mindenféle beállítás megváltoztatható (színegyensúly, effektek, hátterek, fényképtimálizálás stb.), de akkor is jól kezelhető, ha egyszerűen csak ki akarunk nyomtatni valamit.

Akkor hát kinek ajánljuk az S600-ast? Nos, nem azoknak, akik gyorsan akarják fényképeket nyomtatni. Ha kizárólag szöveget nyomtatunk, akkor jobban járunk egy olcsó lézernyomtatóval. Am ha elsősorban dokumentumokat nyomtatunk, de néha grafikákkal és fényképekkel is dolgozunk, van, a Canon nyomtatója még egy próbát. **PC**



Általános nyomtatóként az S600 jó választás lehet, de fényképekhez vegyünk más.

Canon S600 Bubble Jet Printer 78 000 Ft

- 1 Canon
- 1 (1) 465 8020
- 1 www.canon.hu

Pro és kontra

- ✓ Minőségi nyomtatók
- ✓ Nagy tudású driver
- ✓ Négyszínű patronok
- ✓ USB/párhuzamos port
- ✗ Fotókhoz lassú

Vélemény

84%

SMC Network Starter Kit

Egy otthoni hálózat kiépítésével minden tekintetben kihasználhatjuk PC-nket. De az SMC is partner ebben?

AZ OTTHONI FELHASZNÁLÓNAK NINCSEN szükségük hálózatra – legalábbis a legelőbb ezt mondják, míg őrre nem kötnék két gépet, és el nem kezdenek adatokat küldözgetni közöttük. Vagy játszanak. Vagy megosztani a nyomtatót. Egyzóló a hálózatok nem csupán az irodákba valók, ráadásul tőlük való idegenkedést a kiépítés ára sem indokolhatja többé.

Ebben a készletben minden benne van, amire szükség lehet. Először a két PCI Fast Ethernet 10/100 Mbps-es hálózati kártya bújik elő a dobozból, majd egy meglepően kis méretű (190x36x34mm, 0,3kg) és elegáns négyportos hub. A hálózatra kötött PC-ket ehhez kell hozzákötöni. Amennyiben négy gépnél nagyobb lesz a hálónk, egy újabb hubbal tovább bővíthetjük.

A gépek közötti fizikai kapcsolatot két RJ-45-ös kábel biztosítja. Pontosabban biztosítaná, de mivel ezek minőségű 5-5m hosszúak, előfordulhat, hogy nem őrünk meg gépcápetés nélkül. Természetesen vehetünk hossz-

szabb kábelt (akár 100 métereset is), de ez növeli a költségeket.

A kezdők önbizalmát valószínűleg nem fogja meghozni a mellékelt extra vékony leírás. Még szerencse, hogy a kártyák telepítése gyerekjáték, és a meghajtóprogramok sokféleségére sem lehet panasz (a Windows összes változata, MacOS, Unix, Netware és Linux). A hálózat felállítására vonatkozó utasításokban viszont sponlóosan bántak a szavakkal: ha mindent pontosan a leírás szerint végeznénk, már régen összegubancoltuk volna az internetkapcsolatunkat. Még nyugtalanítóbb, hogy a biztonságról egyetlen szó sem esik. Nem gondoltuk, hogy egy ilyen leírás fog elmélyeszeni minket a tűzfalak kiépítésének rejtelmeiben, de például a jelszavak biztonságosságáról vagy fontosságáról kezdőként szívesen vetünk volna néhány jó tanácsot. A Network Starter Kitit kedvező áron hozhatunk létre otthoni hálózatot, de ha teljesen kezdők vagyunk, nem árt beszerezniük mellé egy hálózati alapismeretekkel foglalkozó könyvet. **PC**



Jó, olcsó és elegáns is, de a dokumentációt mintha ki-spórolták volna belőle.

SMC Starter Network Kit 35 375 Ft

- 1 SMC
- 1 (1) 311 5458
- 1 www.fjcomputer.hu

Pro és kontra

- ✓ Minden egyben
- ✓ Tetszets hub
- ✓ Sokféle driver
- ✓ Megéri az árat
- ✗ Hiányos leírás

Vélemény

79%

HAPPY BIRTHDAY



A PlayStation 1 köszönti a PlayStation 2-t.

PS2
PlayStation 2

GeForce-ok háborúja

Fotó: Philip Saweb

Megint elérkezett az év különleges pillanata – megjelent az új GeForce. Eljött az idő, hogy rávesd magad, vagy jobb lesz, ha kihagyod? Mi eláruljuk, gyorsajtási cédulánkat lobogtatva.

JELENTKEZZEN, AKINEK GeForce2-je van! Most pedig az jelentkezen, aki ezek közül kezét-lábát törné, hogy GeForce3-t vehessen! Jól gondoltuk. A GeForce legújabb chipjével az volt a probléma, hogy nem sokat tudott a GeForce Ultra tulajdonságaihoz hozzátenni. Persze, 32 bites színmélységet adott, de egyébként ugyanarról volt szó. Ha elég gyors a CPU-d, egy sima GeForce elég a legtöbb játék futtatásához.

Most viszont megérkezett a GeForce3, igen komoly hardvert felvonultatva. A chip több tranzisztort

lalt felszerelve, mint egy P4, és alapjában változtatja meg a játékelményedet.

A nagy fejlesztők azonnal ráálltak a GeForce3-ra. Valami lehet benne, ha John Carmack, az id Software programozó-zsenije a következőket nyilatkozta: „A GeForce3 fantasztikus. Nem tapasztaltam ilyen mértékű fejlődést, amióta a Voodoo 2 kijött.” Véleményével nincs egyedül – az Unreal-es Tim Sweeney és még sokan mások is tökéletesen elégedettek a chipvel.

A GeForce3 lelke az az nfiniteFX Engine, amely lehetővé teszi a vertex- és pixelárnyékolást – ez az

első ilyen, kereskedelmi forgalomba kerülő kártya. Gyakorlatilag ezzel a fejlesztők rengeteg saját igényeikre szabott effektet hozhatnak létre, ahelyett, hogy a hardver képességeire kellene korlátozódniuk. Ennek köszönhetően a játékok következő generációjának döbbenetesen részletes grafikája lesz.

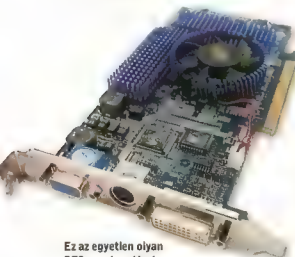
Ez azonban beletelik egy időbe. A GeForce3-t a DirectX8.0-ra optimalizálták, és az ezt kihasználó játékok nem jelennek meg Karácsony előtt; addigra pedig az nVidia bejelentette újabb chipjét.

Mivel az nVidia nem gyárt grafikus kártyákat, teljes egészében az új

technológiák fejlesztésére koncentrált, és a chipet licencelheti a gyártóknak, akik pedig azok alapvető tulajdonságaihoz extrákat adhatnak – memóriát, stb.

A technológia kihasználása azonban időigényes, tehát ha csak nem vagy igazán a sebesség megszállottja, egyelőre nincs okod megvenni a GeForce3-t. Félre ne érts, valóban ez a legjobb kapható grafikus kártya, de mintegy 150 000 Ft-os árával igazán elszánt játékosnak kell lenned, hogy megengedd magadnak.

Hercules 3D Prophet III



Ez az egyetlen olyan GF3, amely valószínűleg még egy atomháborút is túlélné.

Sebesség

A 3D prophet III volt a leglassabb minden tesztkönyben, bár nem kell nagy eltérésekre gondolni – az érték egy fps és néhány 3D Mark. Nehéz megmondani, ez miért van így – talán a memória elérési sebessége kicsit lassabb a Prophet-nél, esetleg a kártya alapvető szerkezete különböző. Noha hihetetlenül apró különbségek is befolyásolhatják az összteljesítményt, bár ha a gyártó nem követett el szarvashibát, a sebesség-visszaesés elenyésző marad. Mindegy, a Prophet III még így is lélegzetelállítóan gyors – csak nem annyira, mint a másik kettő. A sebességet még lehet fokozni és játék sem nagyon van hozzá.

Tulajdonságok

A Prophet III stadionnyi hűtőbordával és ventilátorral elétkintve – aminek örülhet az, aki húzni szeretné a kártyát – minden tekintetben hű az ígérétekhez: 350MHz-es RAMDAC, 200MHz-es alapsebesség, 460MHz-es memóriasebesség, és 64Mb DDR RAM (dupla adatátviteli sebességgel). Egy – pontosabban két – szóval, marha gyors. A legtöbb GeForce3 – az előző verzióktól eltérően – már alapból 64Mb RAM-ot tartalmaz. A kimeneti lehetőségek kivételesen jók: nem csak egy VGA és egy DVI csatlakozót kapsz, hanem két TV-kimenet (egy összetett és egy S-Video) is. Az előbbi – nem is beszélve az S-Video-ról – ritkaság, és a lehetőség, hogy videóra, kamerára, vagy akármi másra rákötheted a kártyát, nagyon hasznos.

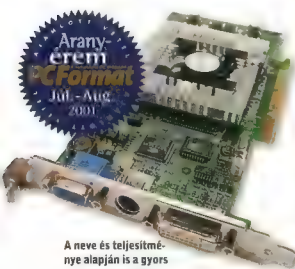
Softverek

Nem sok mindenről lehet itt beszélni – A Prophet III-hoz nem csupán játék, még demo sem jár. Csupán egy Power-DVD-1 kapsz; ez ugyan elismert a legjobb

A Prophet III így is lélegzetelállítóan gyors – csak nem annyira, mint a másik kettő.

DVD-lejátszó, de ettől még nem kell lehiadnia. A szokásos GeForce teljesítmény-mérő demók (Inferno, Zoltar, Chameleon) is helyet kaptak a CD-n.

WinFast GeForce3 TD



A neve és teljesítménye alapján is a gyors – hogy jobb-e a többinél, megítéljük.

„Jó napot kívánok, uram. Ez az ön kártyája, uram? Tudja ön, milyen sebességgel haladt, uram?” Bizony, a WinFast valóban hű marad a nevéhez, és a leggyorsabb a három kártya közül. A különbség itt sem farengető (bár a 3Dmark értékek jóval nagyobbakat mutatnak, mint a Quake-csek), tehát nem kell túlságosan lelkesedni. És azt se feledjük, ahhoz, hogy a legjobbat kihozzuk a GeForce3-ból, egy DirectX8.0-t kihasználó játék kell, amelyből (a Giants kivételével) manapság egyet sem látni. Ettől függetlenül ha mindegyik a leggyorsabbra vágyasz, azzal a lehetőséggel, hogy órajel húzással még többet hozz ki belőle (ami lehetséges a WinFast-tal), ez kell neked.

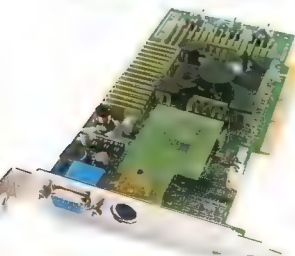
Ha úgy gondolod, hogy a 3D Prophet hűtőbordái és ventilátora nem hétköznapiak, csak nézd meg a WinFast-ot – ennyi fémrel és hűtéssel akár egy atomerőművet is lejellegelhetnél.

„Jó napot kívánok! Ez az ön kártyája, uram? Tudja ön, milyen sebességgel haladt, uram?”

A kézikönyv említett tesz egy hőérzékelőről, amely figyelmeztet, ha a CPU túlmelegszik – szöveget. Egyéb-
ben a WinFast hasonló adatokkal rendelkezik, mint a Prophet III, DVI, összetett és S-Video kimenettel, és pontosan ugyanolyan órajellelkel.

Nix. Zéró. Nulla. Abszolút semmi. Legálábbis semmi érdekes. Megkapod a Colorific és 3Deep softvereket, melyek állítógazdja a színeidet igazgatják; a Cult3D-t a Cycore-tól (3D a Weben); egy WinFast softveres DVD-lejátszót; és a WinFast-ot. Ez utóbbi egyike a felhasználóbarát irányítópaneleknek, amikkel a gyártók imádják elvárni a gépet; ebben az esetben azonban egy használható szoftver van szó, amely meggyorsítja a videóbeállításokat (a látszólag hiányzó hőmérőt is innen lehet(né) ellenőrizni). De se játék, se semmi, csupán a kötelező nVidia demók – tehát nincs lehetőség, hogy a kártyát kibontva már mutogasd is a képességei féltékeny haverjaidnak. Ez bizony igen kiábrándító. Reméljük ezt a hiányosságot hamarosan pótolják, mert megéri.

ELSA Gladiac 920



Hát, ez is tényleg gyors. És van hozzá játék is!

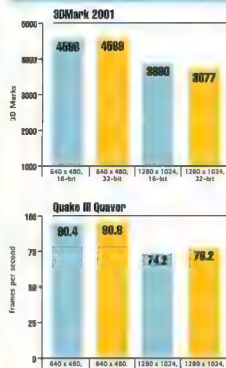
Akárhányszor csak bejelentenek egy új nVidia chipsetet, lefogadhatod, hogy az Elsa az első között hozza ki saját kártyáját. Gyakorlatilag most, hogy belegendolunk, az Elsa szinte több nVidia chipsetes modell jelentetett meg, mint a többiek együtt – és a sebesség, megbízhatóság és jellemzők tekintetében mindegyik kiváló. Itt sem tört meg a hagyomány: a Gladiac 920 (mi a fenét jelent ez a Gladiac?) a második leggyorsabb a három tesztelt kártya közül, és kiváló teljesítményt nyújt az OpenGL és a Direct3D tekintetében egyaránt.

Újra meg kell említeni, hogy a három kártya közötti különbségek elenyészőek – az összes villámgyors. És ne felejtőd, ha neked mindig felhúzódat az órajel. Nem mint-ha egyelőre közönség volna rá...

A Gladiac hűtőbordái és ventilátora, bár igencsak méretek, mégis kicsit fonyatadnak tőnk a másik két kártyával való összehasonlításban – bár, ha őszintek akarunk lenni, ez nem sokat számít majd az órajellel való maceráláskor. A Gladiac egyébként pontosan ugyanolyan jellemzőkkel rendelkezik, mint a másik kettő; csak a rend kedvéért: 350MHz RAMDAC, 200MHz-es alapsebesség, 460MHz-es memóriasebesség, és 64Mb DDR RAM. A kezdeti időkben a gyártók sosem módosították különösebben a gyári nVidia adatokat; a Creative, aki általában az első között jelenik meg kártyáival, nem tudni miért, de különösen csodás volt mostanában, így talán előrukkol valami meglepetéssel. A kártya a többiekétől eltérően csak egy S-Video kimenettel rendelkezik, de ezt úgy alakították ki, hogy az összetett csatlakozó is beleférjen.

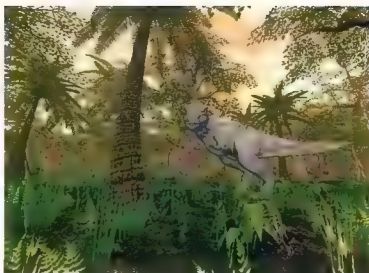
Hurrá! Végre egy kártya, amelyhez játékok is adnak! A Gladiac-hoz az Interplay kiváló első/harmadik személyű lövöldözős játéka, a *Giants: Citizen Kabudo*-nak egy fejlettebb változata jár. Csaknem az összes effect felfeljesztették, hogy kiaknázza a GeForce3-t, és egyszerűen döbbenetesen jól néz ki. Minden elismerésünk az Elsa-nak, akik egy játékkal próbálják meg enyhíteni az ekkora összeg kiadását követő letargia depressziót... Emellé kapod még az *ELSAMovie 2000-t* – és a szokásos olcsó ségédprogramok Karácsonyi választékát. Az nVidia driverrel tökéletesen megfelelnek a célnak, bár a legjobb esetben a gyártók kicsit felgyújtják őket, csak hogy odafelecsen saját logójukat – mint ebben az esetben is.

Teljesítmény



Összkep

A Hercules már régen nevet szerzett magának jól megtervezett, egyedülállóan megbízható, és kiválóan húzható kártyák készítésével – a Prophet III sem kivétel ez alól. A négy videokimenten sem mindennapos lehetőség; azonban a játékok vagy akár demók hiánya meglehetősen szomorú. Ezek feltették volna a pontot az i-re; emellett a közel kétszáz ezres árért már csak elvárhatunk valami extrát, nem igaz? Hiszen tény, hogy a Prophet mintegy 40 ezer Ft-tal drágább az itt megvizsgált két kártyánál, amelyek közül az egyikhez (a Gladiac-hoz) még ágyéket is kapni. Ehhez jön hozzá az is, hogy minden tesztünkben ez bizonyult a leglassabbnak, ezért csak a dobogó harmadik fokára léphet.



A demó olyan ijesztően valóságos volt, hogy úgy éreztük magunkat, mint az első, 19. századi francia moziátorgatók a Vonatérkezési átlomás premierén.

3D Prophet III kb. 190 000 Ft

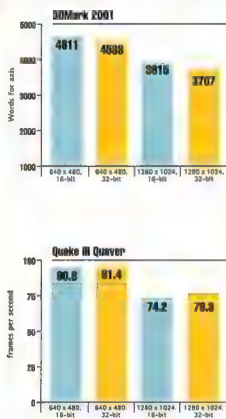
- Hercules
- www.hercules-hu.com

Pro és kontra

- ✓ Ez egy GeForce3!
- ✓ Órajel-húzási lehetőség
- ✗ Nagyon drága
- ✗ A leglassabb a 3 közül
- ✗ Se játékok, se demók

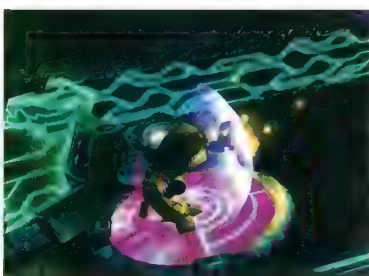
Vélemény

79%



Ez a leggyorsabb kártya; emellett a legolcsóbb is. Ez a kombináció meglehetősen ritka állatfajta, de a LeadTek sikeresen összehozta a kettőt.

De vajon meg kell vennie? Nos... ööö. Van rá elég pénz? Hát akkor persze, hogy meg kell! Ha legalább egy játékot adtak volna hozzá, a WinFast tökéletes kis csomag lehetne... és szomorú, hogy az a hőmérséklet-szenzor láthatóan hiányzik, hiszen azzal minden megszállott órajel-módosító álma beteljesült volna. Egyébként ez valószínűleg csak egy apróbb gyártási hiba; mindezeket összevéve, ha már nagyon vágyás egy GeForce3-ra, sokkal, de sokkal rosszabb lehetőségeid is vannak. Az ára és a sebessége miatt kijár neki a jól megérdemelt, aranyérmes első hely.



A GeForce3-mal a játékok nagyon élhetők. Vajon mikor készíti el az első, lemegegy-újrasíró-venni-és-törőrt szimulációt?!!

WinFast GeForce3 TD 135 900 Ft

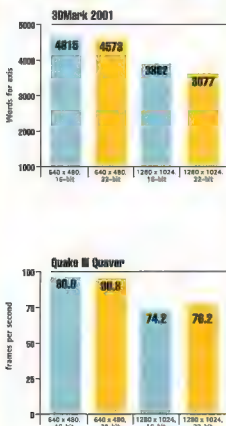
- Leadtek/SMC Direct
- (t) 466 9377
- www.awerty.hu

Pro és kontra

- ✓ Kiváló hűtés
- ✓ Két TV-kimenet
- ✓ Legolcsóbb a három közül
- ✓ Nincs ajánék szoftver
- ✗ Miféle hőmérő?

Vélemény

90%



Szokás szerint az ELSA-ról kiderült, hogy egy igen tisztességesen működő kártya, jelentős hátrányok nélkül: gyors, számos szoftver jár hozzá, és nem is olyan drága (már a GeForce3 light tekintve). Felvidítja a pénztől megszabadított vásárlót

A Gladiac 920 a második leggyorsabb a három tesztelt kártya közül...

a csomagban található teljes játék is – a többiek miért nem tudták ezt bevállalni? A kártya egyébként együttműködik a csodálatos Revelator szemüveggel, ha éppen van nálad egy kéznél.



Khm, itt láthatók a, nos, a cikkek cakkolva, a bit-mapek... ööö... kirajzolva... meg léysmi. De leg-abb jól néz ki.

Gladiac 920 kb. 150 000 Ft

- ELSA
- www.elsa.hu

Pro és kontra

- ✓ Teljes verz os játékkal
- ✓ Nagyszerű teljesítmény
- ✓ Hatéves garancia
- ✗ Csak egy TV kimenet
- ✗ A hűtés nem a legjobb

Vélemény

86%

ink

ink á h h

le**ink** á h h

internet kalauz

Kedves Olvasónk!

Ismeri Ön az Internet Kalauzt, amely

- havi szabadidő-, életmód-, kulturális, informatikai magazin?
- ismerteti a legújabb és legérdekesebb hazai, valamint külföldi honlapokat?
- segíti a hálón való eligazodást?
- beszámol a számítástechnika újdonságairól?
- immár 6 éve az egyetlen internetes magazin a magyar sajtópiacon?

2001. május

Szeretné megismerni?

Keresse az újságárusoknál, vagy kérjen mintapéldányt a lenti címen!

Ha ismeri, fizessen elő most, hiszen

30%-ot megtakaríthat!

Kérjük, az alábbi adatokat akár e-mailben (ekiss@prim.hu), akár postán (Prím, 1115 Budapest, Keveháza utca 1-3.), akár faxon (+36-1-371-2250) juttassa el Kiss Éva kolléganőnknek.

Előfizetési megrendelés

Megrendelem az Internet Kalauzt 2001. hónaptól példányban

1 évre 2940 Ft ☐

félévre 1470 Ft ☐

negyedévre 735 Ft ☐

Az összeget a számla kézhezvételétől számított 8 napon belül átutalással ☐, illetve csekken ☐ (a megfelelő megjelölendő) kiegyenlítem.

Kézbesítési név: Telefon:

E-mail:

Kézbesítési cím:

Számlázási név:

Számlázási cím:

Dátum: Aláírás:

InfoMap 7 GPS Bundle

Egy globális helyzetmeghatározóval és egy útvonaltervezővel csak akkor tévedsz el, ha el akarsz.

A TÉRKÉPEKNEK CSAK AKKOR LÁTJUK HASZNÁT, ha tudjuk, hol keressük rajta magunkat. Ha viszont egy sarki kifőzdén és egy gyalogátkelőhelyen kívül nincs más viszonyítási pontunk, kérdegetés nélkül sosem tudjuk meg, merre járunk. Ismeretlen helyen már az is fél siker, ha tudjuk, hol vagyunk. A nagyvárosok dzsungelében viszont – főleg külföldön – az őszönteinknél más segítségére is szükségünk lehet.

Az útvonaltervező program jó megoldás arra az esetre, ha nem akarunk eltévedni az autunkkal. Csak megadjuk a kiindulási pontot és a végállomást, mire a program pontosan elmondja, mikor merre kell kanyarodni. De mi van akkor, ha egyszer csak le akarunk térni a kijelölt útról? Ilyenkor sajnos legtöbbször hosszabb-rövidebb időre eltévedünk. A megoldást az jelenti, ha az útvonaltervező egy GPS-vevővel kötiük össze. Egy GPS-berendezés – a rövidítés a globális helyzetmeghatározás angol nevének kezdőbetűit rejti – műholdak segítségével akár ötméteres pontossággal is képes meghatározni a helyzetünket.

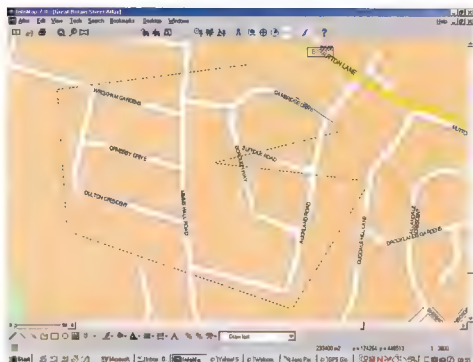
Okostóni

A Directions nevű cég *InfoMap 7* GPS nevű csomagja tulajdonképpen nem más, mint az *InfoMap 7* útvonaltervező program és a Holux GM200 GPS-berendezés összeházasítása. Ha kettőt egyszerre használjuk például egy

laptopon), azonnal látjuk, merre járunk – legalábbis az Egyesült Királyságban belül. Ha úgy tartja kedvünk, kocsikázhatunk is: ekkor egy ikon mutatja, merre járunk éppen. A GPS-vevő körülbelül akkora, mint egy PC-s eger, és az áramot a gépek PS2-portjából kapja. A térképen elfoglalt helyzetünk másodpercenként frissül. A helyzetmeghatározás pontosságáról annyit, hogy az *InfoMap 7* meg azt is látja, az úttest melyik oldalán állunk félre. A vevő alja egyébként mágneses, így akár a kocsitetejére is tehetjük – ennek egyébként nincs sok értelme, mert a készülék az autóban ugyanolyan jól működik.

Az *InfoMap 7*-ben minden benne van, ami egy jól összerakott útvonaltervező szoftverhez kell. A program az Egyesült Királyság minden utcáját ismeri, az egyéb szolgáltatásokról nem is beszélve. Bőngészhetünk például a 2500 vasútiállomás között, de megnézhetjük azt is, hol vannak a nagyobb kórházak, repülőterek, egyetemek, éttermek, bevásárlóközpontok, parkolók

A program az Egyesült Királyság minden utcáját ismeri, az egyéb szolgáltatásokról nem is beszélve.



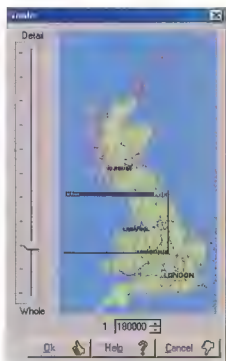
Ha kijelölés a térképen egy területet, nemcsak azt tudod meg, hogy négyzetmétert foglalt körül, de még az itteni boltokra vagy szolgáltatásokra is rákereshetsz.

vagy éppen golfpályák és múzeumok. Más útvonaltervezőkkel ellentétben az *InfoMap 7* egy adott hely keresésekor nemcsak az utcát mutatja meg, hanem a célpont utcán belüli helyzetét is. A program sok hasznos adattal szolgál az útvonalunkkal kapcsolatban: kiszámolja a távolságot, a menetidőt, sőt még az elhasznált benzín költségét is. Néha már-már túlló a célon: megadja például, hogy milyen hosszú lesz a gyorsítóútvág és hogy hány helyen lesz körforgalom.

Tartalomhoz a forma

Ha kíváncsiak vagyunk egy területre, kijelölhetjük a térképen az egérrel: a kereséseink ilyenkor csak erre a régióra fognak vonatkozni. Az *InfoMap* pontosságára az az egymástól független forrásokra támaszkodó adatbázis a biztosíték, amelyet a készülék az útvonaltervező létrehozásához gondosan összeszerkesztett. A program természetesen tesztelés szerint tesztesszabható, sőt maguk az adatok is módosíthatók: ha észrevesszük például, hogy egy utcát egyirányúsítottak, az új információ bekerül az adatbázisba. Ha akarjuk, még az épületek formáját vagy az utcák nevét is megváltoztathatjuk.

Az *InfoMap 7* egyetlen gyenge pontja a business locator szolgáltatás, amelyre ráérne már egy frissítés (egy adatokat még az 1997-es állapotokat tükrözi). A GPS-vevő és az útvonaltervező házassága kiváló öt-



Az Egyesült Királyság szűrőűl-bőrtűl: az összes helység összes utcanevét megtalálod.

letnek bizonyult, de ne feledjük, hogy a csomag autós közben használható igazán, ekkor viszont egy laptopra is szükségünk lesz. A hordozható számítógépek akkujá viszont ritkán bírja 2 óránál tovább. Ha valaki rendszeresen utazik az Egyesült Királyságba, és ott még autót is bérel, az *InfoMap 7* GPS Bundle-lel jól elszórakozhat, a többiek viszont egyelőre nem sok hasznát veszik a programnak. Mindenesetre türelmetlenül várjuk a magyar változat megjelenését. **KFT**



A GPS-vevővel akár ötméteres pontosságot is el lehet érni. Ha a készüléket az *InfoMap 7*-tel együtt használjuk, egy ikon pontosan mutatja a térképen, hogy merre járunk.

InfoMap 7 GPS Bundle kb. 48 000 Ft Directions UI www.directions.hu Ha csak egy: P75, 320kb Ha Macra: P71	Pro és kontra Részletes útvonaltervező Nagy pontosságú GPS-vevő Viszonylag olcsó Nem árt hozzá egy laptop Nincs magyar változat	Vélemény <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">80%</div>
---	---	--

WordPerfect Office 2002

Minden ellenkező híresztelés ellenére nem az Office az egyetlen irodai program – legfeljebb a legdrágább.

A MICROSOFT MARKETINGGÉPEZÉ-
tének ismételt beindulásával könnyű elfeledkezni arról, hogy a piacon más irodai programcsomagok is kaphatók. A WordPerfect Office mindig is jó alternatíva volt a Microsoft termékéhez képest, ráadásul az új verzió minden eddigiénél jobbra sikerült.

A WordPerfect Office két változatban kapható: a Standard csomag a WordPerfect szövegszerkesztőjét, a Quattro Pro táblázatkezelőt, egy prezentációkészítőt és a CorelCentral 10 nevű személyinformáció-kezelőt tartalmazza, míg a drágább Professional verzióhoz jár még a Paradox adatbázis-kezelő és a Naturally Speaking beszédfelismerő is. A legtöbb felhasználó valószínűleg a Standard csomag érdekli, ezért mi is ezt teszteltük.

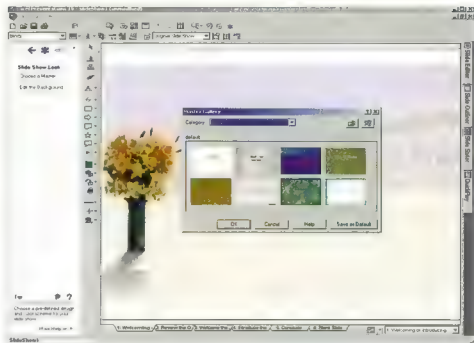
A WordPerfect egész kellemes szövegszerkesztő, és bár az interfésze egyáltalán nem hasonlít a Microsoft Word-éhez, a kezelésének megtanulása így sem tart sokáig. A szokásos szövegformázási és dokumentumkezelési szolgáltatásokon kívül jó néhány

funkciónak a haladó szintű felhasználók is örülhetnek. Az elkészült fájlok Adobe Acrobat formátumban (PDF) és HTML-ben is elmenthetők, mi több a program támogatja a CSS-eket (Cascading Style Sheets) is, hogy a dokumentumaink pontosan úgy jelenjenek meg, ahogy elterveztük. A WordPerfect emellett XML és SGML (Standard Generalised Markup Language) fájlok létrehozására is használható. Az utóbbi még nem elég elterjedt, pedig összetettebb dokumentumokat jól lehet kezelni vele.

Majdnem perfekt
A WordPerfect ún. Reveal Code-okat használ a dokumentumok formázásainak megjelenítéséhez. Ennek az eddig jobbra csak HTML-szerkesztőkben alkalmazott módszernek egy átlagos üzleti level megírásakor nem sok hasznát vesszük, a Reveal Code-ok nagy segítségünkre lehetnek.

A Corel irodai csomagjának minden programjában megtalálható a PerfectExpert. Ez a bal oldalon lévő panel az Office XP feladatblakjaihoz hasonlóan a leggyakoribb műveletek elvégzéséhez ad útmutatást. Az egyes programok természetesen kompatibilisek a Microsoftos megfelelőikkel: a WordPerfect-t megnyithatunk és készíthetünk Word-dokumentumokat, a Quattro Pro-val szerkeszthetünk Excel-táblázatokat stb.

Látványos újdonság még a Quattro Pro új renderelő engine-je, amellyel látványos 3D-s ábrákat készíthetünk. A végeredmény valóban meggyőző



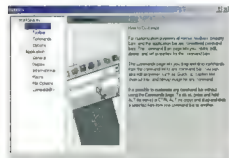
Az egyes programokat nem nehéz ugyan használni, de az interfész áttekinthetőbb is lehetne. Ha viszont ezen túlértékszük magunkat, szinte mindentudó irodai csomaghoz jutunk.

lesz, különösen ha az ábrát a Corel Presentations diakezelővel használjuk. Ez utóbbi is megújult: már az MP3-akat is támogatja, és az előadásainkat mostantól animált GIF-ben vagy Flash-ben is elmenthetjük.

A CorelCentral információkezelő az új verzióban e-mail klienssel gazdaggott. Akár több accountot is kezelhetünk vele, de ezenkívül sajnos nem sok mindent lehet elmondani róla. A napról napra megkezdődött a benne tárolt adatainkat Palm PC-kkel és más információkezelő programokkal (pl. MS Outlook) is összehangolhatjuk.

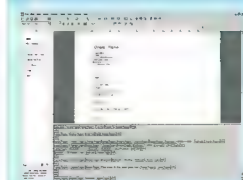
Természetesen a Corel irodai csomagja sem mentes a hibáktól. Észrevehetően lassabban indul el, mint az

Office XP, és az interfésze sem olyan felhasználóbarát, amilyennek lennie kellene. Különösen a WordPerfect-et használva volt az az érzésünk, hogy inkább a profil, és nem pedig a kezdők szempontjait figyelembe véve tervezték. A WordPerfect Office azonban így is megfontolandó vétel, két okból: egyrészt mert nyoma sincs benne a Microsoft idegesítő termékaktiválásának, másrészt mert mindenki, aki rendelkezik a CorelDraw 3, a WordPerfect 5, a Microsoft Office 95 vagy a Lotus SmartSuite 97 program(csomagok) (illetve ezek újabb változatainak) valamelyikével, upgrade árért, vagyis kb. 45 000 Ft-ért juthat hozzá a WordPerfect Office-hoz. **PC**



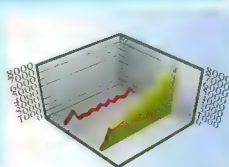
Ahogy ez a képernyőfotó is mutatja, a testreszabási lehetőségeknek nincs határa.

Mi van a dobozban?



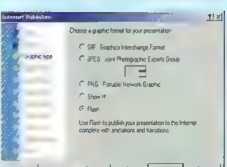
WordPerfect 10

A WordPerfect egy teljes értékű szövegszerkesztő, amely támogatja a HTML- és az SGML-t is, sőt Adobe Acrobat (PDF) fájlokat is készíthetünk vele. A fenti képernyőfotón működésben közben is látható Reveal Code-ok a webszerkesztőkhöz hasonlóan pontos adatokat szolgáltatnak a dokumentum formázásáról.



Quattro Pro 10

A Quattro Pro új változatába egy vadonatúj táblázatkezelő engine is került, amellyel látványos, renderelt képeket készíthetünk. A program akár egymillió soros táblázatokat is megkezd. Az adatok elemzésére használható Dynamic Crosstab Reports hasonlóan működik az Excel-ből ismert PivotTables-hez.



Corel Presentations 10

A csomag prezentációkészítő programjában, a Corel Presentations-ben készült fájlokat mostantól animált GIF-be és Macromedia Flash formátumba is tudjuk exportálni. Animált GIF-eket egyenként importálhatunk is, az MP3-támogatás révén pedig tömörített zenei fájlokat dobhatjuk fel az előadásainkat.



CorelCentral 10

A képernyőfotón a CorelCentral új e-mail kliense látható, amely azonban inkább csak puszta léte, nem pedig tudása miatt érdemel említést. A program naplárfüggőváland rendelt teremtethetünk az életünkben: listát vezethetünk az elfoglaltságainkról és összehangolhatjuk az adatainkat a Palm PC-vel vagy a Microsoft Outlook-kal.

WordPerfect Office 2002 kb. 123 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Corel Corporation www.corel.com <p>Ne csak így: P166, 16Mb, Win9x/ME/NT/2K Ha tápláló: 32Mb, 250Mb merevlemez hely</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagy tudású ✓ MS Office-kompatibilis ✓ Kedvező árú ✗ Kissé fapados ✗ Primitív e-mail-kliens 	<p>84%</p>

SuSE Linux 7.1 Professional

Csöngtet a postás, és egy nagy dobozt tart a kezében. Csak nem úgy újabb SuSE Linux? Bingó!

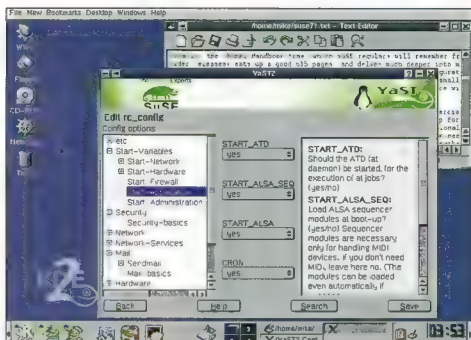
VEGYÜK SORRA, MI MINDENT KÖSZÖNHETÜNK A NÉMETEKNEK: a mérleg egyik serpenyőjében ott van például Bach, azután Michael Schumacher, a másikban viszont három gól az 1954-es futball-világajnokságon... Az előbbi oldalt gazdagítja a német SuSE Linux, az egyik legjelentősebb Linux-disztribúció készítője, a Red Hat egyik legnagyobb riválisa.

A SuSE Linux doboza telis-tele van mindenféle ajándékkal: különféle matricák és rólapok mellett még egy kaméleonos stílusdólvány is gazdagabb lehetünk. A külső doboz legérdekesebb részei mégsem ezek, hanem a négy nyomtatott leírás, amelyek összesen 1060 oldalon keresztül részletezik a programcsomag szolgáltatásait. Ha valaki szereti megnézni, mire adja ki a pénzt, ezt a hatalmas információtömeget mindenképpen a SuSE javára kell írnia.

A SuSE programozói még tovább finomítottak a disztribúció

YaST2 nevű telepítőprogramján. A mi izlésünknek kissé csicsásnak tűnik ugyan (64Mb RAM alatt el sem indul), de ha valakinek nem tetszik, visszatérhet a régi, szöveges telepítőhöz is. Az installálás mindig is háttér feladat volt a kezdő linuxosok számára, ezért aztán jó látni, hogy a MandrakeSoft mellett végre már a YaST2 is viszonylag egyszerű teszi ezt a műveletet. A hardverfelismerés viszont még mindig hagy kívánnivalót maga után.

A bőséges dokumentáció mellett a SuSE másik nagy pozitívuma a leghengerítő mennyiségű melléklet program. A hét CD-n (vagy az egyetlen szintén mellékelt DVD-n) több mint 2000 segédprogramot és alkalmazást találunk. A frissességek sincs baj: a 2.4.0-as kernel, a 2.2.0-as glibe és a 3.3.6/4.0.2-es XFree86 viszonylag újnak tekinthető, bár a 2.0.1-es KDE feltehetően már eljárt az idő. Az alkalmazások közül kiemelendő a StarOffice 5.2, a Netscape 4.76 és a



A SuSE 7.1 működés közben: képernyőfotón a KDE 2 grafikus felületet és a YaST2 konfiguráló programot látjuk. Csak azt az ötletlen pingvint tudnánk feleldni...

GNOME 1.2.4, a különféle szerverprogramokról és fejlesztőeszközökről nem is beszélve.

A SuSE 7.1 Pro merelete, dokumentációja és ára előtt le a kalappal, sőt még telepíteni is könnyű a YaST2

a konfigurálás nagyobbik részét elvégezni helyettünk), de a Mandrake egyszerűségét és hardverfelismerő képességét ezúttal sem sikerült túlszárnyalni. Egy próbát azért ez is megér. **PF**

SuSE Linux 7.1 Professional	Pro és kontra	Vélemény
19 800 Ft 1 SuSE 1 www.suselinux.hu Ha csak egy: 486, 16Mb Ha több: P100, 64Mb	Ennyit bőven megér Kiváló programok Bőséges dokumentáció Problémák RH RPM-ek A YaST2 még nem tökéletes	84%

Red Hat Linux 7.1 Deluxe

A vegyes emlékeket maga mögött hagyó 7.0-s verzió után vajon merre indult el a Red Hat?

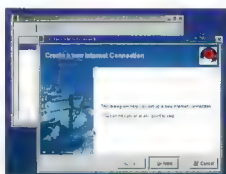
LEHET, HOGY MOST ÖSSZETÖRÜK a forradalmi érzelmet olvasnók szívére, de sajnos ki kell mondjuk: a „Vörös Kalap” nevű cégnek semmi köze a politikához – az elnevezés mindössze az alapítók fejedőjének állított emléket. Az ötlet bevált: sok felhasználó számára a Red Hat immár a Linux szinonimájává lett.

Bár a 7.1-es verzió csomagja túl sok érdekességet nem tartalmaz, így is kilenc CD-t, egy levelnyi matricát és mindenféle egyéb cseccseccet adnak hozzá. A leírás mindössze 460 oldal a SuSE két-szer ennyit ad kevesebb pénzért), a színvonalra viszont elfogadható. Különösen a hasznos tippek és

a képernyőfotók dobnak nagyot a minőségén.

Az Anaconda, a Red Hat grafikus telepítője szokás szerint érett, komoly külsőt ölt magára, és köszönő viszonyban sincs a konkurencia kezdőkre kihagyott hozzáállásával, de azért így is jól működik. Ha elakadunk, az online segítségére mindig számíthatunk. Bár a Red Hat 7.1 különféle telepítési módokat támogat (munkaállomás, szerver stb.), a hardverfelismerés itt sem ér fel mandrake-i magasságokba.

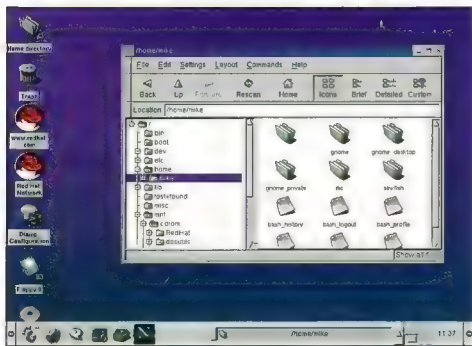
A 9 CD-nyel mellékelt szoftver sok jót ígér, és a korongok többsége tényleg valódi értéket tartogat. A telepítő CD-ket csodulig töltötték alkalmazásokkal, de a többi lemezre csupán egy-egy programcsomag (pl. StarOffice 5.2) vagy játékdomek kerültek. Az alapbeállítás szerint a Red Hat a GNOME (1.2.4) grafikus felületet használja, de a CD-ken a KDE



Az RP3 nevű programmal konfigurálhatjuk a dial-upos kapcsolatlunkat.

2.1.1 is helyett kapott, csakúgy, mint a Netscape 4.76, a GIMP 1.2.1 és egy nagy csomó egyéb alkalmazás. A háttér mindehhez a 2.4.2-es kernel és a 2.2.2-es glib biztosítja. A konfigurálást (nyomatás, dial-up, hangkártya telepítése stb.) a Red Hat saját mini segédprogramjai végzik.

A „kalapos” Linux legújabb változatával igazából nincs komolyabb probléma (bár a 2.96-os GCC-ért sokan morogni fognak...), de a kezdők és az alapszintű felhasználók még mindig jobban járnak a Mandrake-vel, sőt ár/teljesítmény arányban még a SuSE is többet nyújt a Red Hat-nél. **PF**



Telepítés után a GNOME meglehetősen puritán grafikus felületét köszönt minket, de ha ez nem tetszene, bármikor átválthattunk KDE 2.1.1-re vagy valamelyik másik GUI-ra.

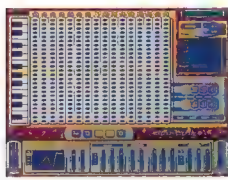
Red Hat Linux 7.1 Professional	Pro és kontra	Vélemény
20 575 Ft 1 Red Hat 1 www.gnomis.hu Ha csak egy: 486, 16Mb Ha több: P100, 32Mb	Ez a legelterjedtebb Jóféle alkalmazások Van nála olcsóbb is Unalmas desktop GCC 2.96? Na ne!	78%

eJay Ibiza

Nem könnyű a szoftvernév-kitalálók élete. Milyen nevet adjunk az új programnak? A szigeteket végigvettük már?

VAN NÉHÁNY BIZTOS DOLOG AZ ÉLETBEN: a nappalt az éjszaka váltja fel, az Electronic Arts jövőre kiadja foci játékaival egyet megnevelt sorszámozott tagját és néhány havonta az eJay is új köntösben hozza ki népszerű hangmintaszerkesztő programját. A cég mindig is meglovagolta a divathullámokat: most, a vakációk időszakában nem teljesen véletlen hát, hogy új szoftverét a népszerű földközi-tengeri szigetről nevezték el.

Ha már látrál eJay-programot, az Ibiza interfésze nem fog sok meglepetést okozni. A különféle hangso-



Ha valóban eredeti loopokat akarsz készíteni, a Hyper Generator UI-lal meglehetősen madra se fogsz ismerni.

portok a képernyő jobb alsó sarkából választhatók ki, és ha ez megtörtént, a csoport tartalma a bal oldalon lévő Sample-ablakban jelenik meg. A hangminták rákattintással azonnal le is játszhatók, és a loopokat „húzd-és-ejtsd” módszerrel ráhúzhatjuk a fent lévő Track-ablakra. Legfeljebb 32 sávot használhatunk (ez nem kevés), és van külön mixer ablak is.

A csomagban összesen 4000 hangminta található. Ezek két csoportra oszlanak: Trance és Techno. Igazság szerint a minták nagyobbik része az előbbi kategóriába sorolható, és bár átalakíthatjuk őket, így is elég elcséppelnek hangzanak.

A program legjobb részei nem is ezek, hanem az eJay új, harmadik generációs Hyper Generator-a. Ez a programozható szintetizátor örvedetes újdonság, és a hozzáadott 500 hang segítségével minőségi riffeket tudunk készíteni vele. Hasznos és sokoldalú (bár kissé kiszámíthatatlan) az FX Studio is, amely többek között Equaliser-rel és Compressor-al is büszkélkedhet.



Az eJay Ibiza FX Stúdió-jával kedvedre átalakíthatod a hangmintákat.

Az eJay ismét minőségi terméket tett le az asztalra, és újíft bebizonyította, hogy nem ördögösség zenét szerezni a számítógépen. Kétségtelen, hogy a szolgáltatások legnagyobb részét már a korábbi programokban is megtaláltuk, de az is vitán felül áll, hogy a sorozat

minden tagja számos újdonságot tartalmaz. Amennyiben ilyen sűrűn, és ilyen jó programokat képes ki-preselni magából a cég, fejt hajtunk előttük. Még a legszigorúbb bírálók sem mondanák, hogy az Ibiza-t teljességgel felesleges megvásárolni. **KF**

eJay Ibiza	Pro és kontra	Vélemény
kb. 12 000 Ft		
<ul style="list-style-type: none"> FastTrack www.ejay.co.uk Mac csak 199: 99-300, Szállás: Windows Ha társaság: 64MB 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hyper Generator III ✓ Loads of samples ✓ Reasonable effects ✗ Same engine ✗ Some dated samples 	80%

FineReader Pro 5.0

Jönnek az oroszok – de ezúttal tankok helyett egy pöpec kis karakterfelismerő programmal.

AZ OPTIKAI KARAKTERFELISMERŐ (OCR) programok az utóbbi években óriási fejlődtek, így mostanra eljutottunk oda, hogy szinte hibátlanul lehet velük szkennelt dokumentumokat szövegfájllá alakítani.

A FineReader könnyedén megbirkózik a szkennelt szövegekkel, a faxokkal és többoldalas dokumentumokkal. A Scan & Read nevű varázslóval a kezdők is könnyedén elboldogulnak, de a funkciók sokasága valószínűleg a profiak is el fogja névezetni. A pontosság közeli a

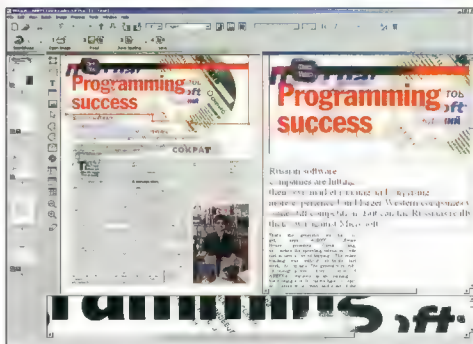


100%-ot, bár a fekete betűket sötét háttér esetén nem mindig ismeri fel helyesen.

A FineReader 121 nyelvet ismert, közöttük programozási nyelveket is, pl. a Java-t, a C-t, a C++-t és a Pascal-t. Lehetőségünk van arra, hogy több dokumentumot fűzünk össze egyetlen fájlra: ez különösen akkor hasznos, ha hosszabb dokumentumokat olvasunk be sikárgys szkennelre.

A program felismeri, hogy egy kinyitott könyv két oldalát ismertjük fel vele: ilyenkor a helyes sorrendben olvassa be az oldalakat.

A FineReader-nek igazából azután vesszük a legnagyobb hasznát, hogy beszkenneltük és szöveggé alakítottuk a dokumentumainkat. A végeredményt többek között Word-be, Excel-be, WordPerfect-be is exportálhatjuk, vagy elküldhetjük közvetlenül az e-mail programunknak. Létrehozhatunk Adobe Acrobat (PDF) fájlokat és internetes felhasználásra alkalmas HTML-dokumentumokat is. Ha azt szeretnénk, hogy megmaradjon az eredeti szöveg elrendezése, a program a dokumen-



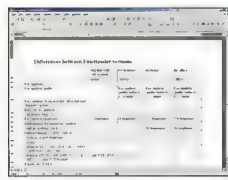
A FineReader interfésze és varázslói megkönnyítik a kezdők dolgát, de a profik magasabb igényeinek is maradéktalanul megfelelnek.

tumban lévő fényképeket vagy clipartokat is exportálni tudja, és megőrzi a betűk színt.

Nekünk leginkább a Word-be exportálás lehetősége tetszett: ilyenkor milliónyi szövegdoboz nélkül is pontosan visszakapjuk az eredeti szöveg

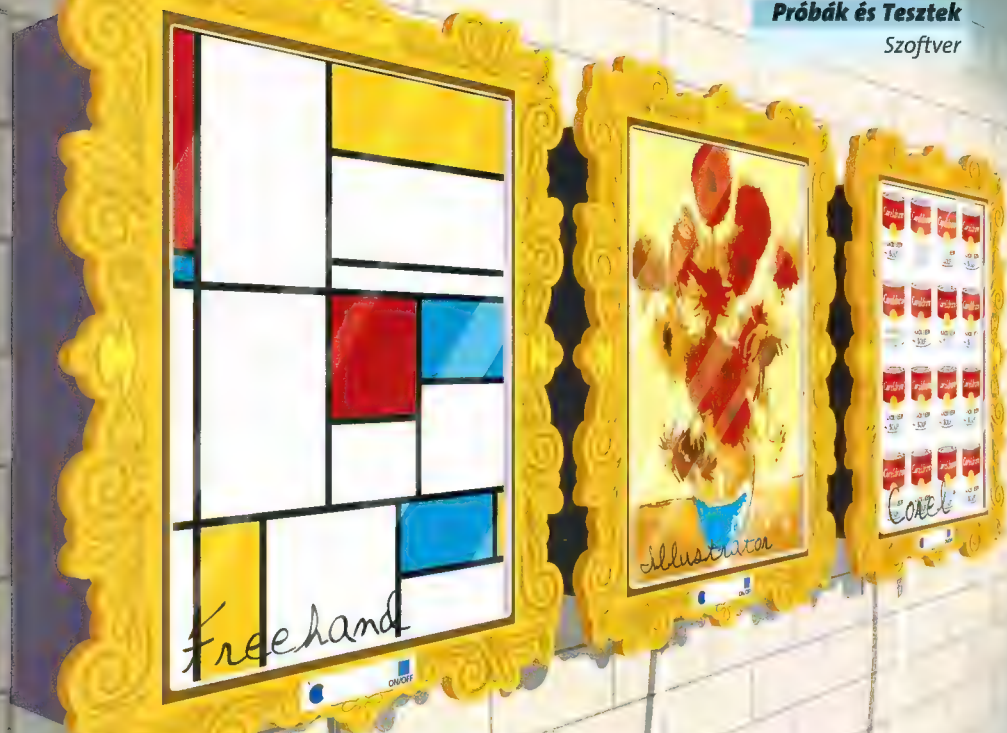
táblázatait, hasábjait és bekezdéseit.

Ha viszont rendszereisen alakítunk HTML-be, PDF-be vagy DOC-fájllá különféle dokumentumokat, és meg kell örizzünk azok elrendezését, ezzel a programmal gond nélkül megtehetjük. **KF**



Sokféle formátumba exportálhatunk – mi a legjobban a táblázatok DOC-fájllá alakításával voltunk megelégedve.

FineReader Pro 5.0	Pro és kontra	Vélemény
35 000 Ft		
<ul style="list-style-type: none"> Alkalmaz Europe 363 4304 www.win.hu Mac csak 199: 99-300, Szállás: Windows Ha társaság: 50MB merevlemez hely 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagyon pontos ✓ 121 nyelvet ismer ✓ Úgy is elrendezhető PDF és HTML export ✗ Sötét háttérrel nem szereti 	91%



Mi a vektor, Viktor?

A vektoros rajzprogramoknak nem csupán a profi grafikusok veszik hasznát. A kínálat három legismertebb tagját teszteltük.

MANAPSÁG HA VALAKI DIGITÁLIS képet szeretne létrehozni, legtöbbször valamilyen képszerkesztő programhoz nyúl – ezért is van az, hogy szinte minden PC-tulajdonos telepít magának valamilyen efféle alkalmazást. A kínálat rendkívül széles: a freeware GIMP-től kezdve a mindentudó Photoshop-ig árban és képességben is sokféle program közül választhatunk.

A képalkotás egy másik, kevésbé elterjedt módja a vektoros ábrázolás. A profil már hosszú ideje vektor alapú rajzprogramokkal hoznak létre különböző emblémákat, logókat és

feliratokat, az átlagos felhasználónak azonban fogalma sincs, mit tudnak ezek az alkalmazások, és hogy milyen szempontok alapján lehet értékelni őket.

A bitmapes és a vektoros programok között számos különbség van. Az első az, hogy vektor alapú képek a végtelenségig nagyíthatók: egy ötfórintos nagyságú kép minősége akkor sem romlik, ha hirdetőtábla méretűre nagyítjuk. A bitmapes (bittérképes) képek viszont csak bizonyos korlátok között használhatók (aki nem érti, mire gondolunk, próbákpépen nagyítsa fel kedvenc digitális fényképet mondjuk 500%-kal). A másik kü-

lönbség az, hogy a vektoros programokban görbékkel, nem pedig képpontokkal dolgozunk. Ennek számos előnye van. A görbe által definiált terület tetszés szerint színezhető, min-

tázható vagy textúrázható, sőt az összetettebb hatások érdekében egymásra is tehetjük őket.

A harmadik legfontosabb különbség az, hogy ha a görbéket nem terheljük túl csomópontokkal (ezek mentén lehet alakítani – nyújtani, torzítani stb. – a görbéket) a fájlméretük lényegesen kisebbek, mint egy bitmapes kép esetén. A vektoros képek ezáltal különösen alkalmasak webes felhasználásra (tesztünk mindhárom szereplője ismeri a szabvány-nak számító SWF-formátumot). Az alábbi oldalakon a három legismertebb vektoros program tesztjét olvashatjátok.

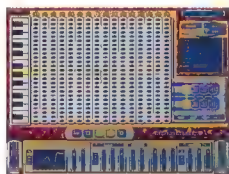
A kínálat elég széles: a freeware GIMP-től kezdve a komoly Photoshop-ig sok program közül választhatunk.

eJay Ibiza

Nem könnyű a szoftvernév-kitalálók élete. Milyen nevet adjunk az új programnak? A szigeteket végigvettük már?

VAN NÉHÁNY BIZTOS DOLGOT AZ ÉLETBEN: a nappalt az éjszaka váltja fel, az Electronic Arts jövőre is kiadja foci játékaikat egyfelváltva sorszámozott tagját és néhány havonta az eJay is új köntösben hozza ki népszerű hangmintaszerkesztő programját. A cég mindig is meglovagolta a divathullámokat: most, a vakációk időszakában nem teljesen véletlen hát, hogy új szoftverét a népszerű földközi-tengeri szigetről nevezték el.

Ha már láttál eJay-programot, az Ibiza interfésze nem fog sok meglepetést okozni. A különféle hangcsop-

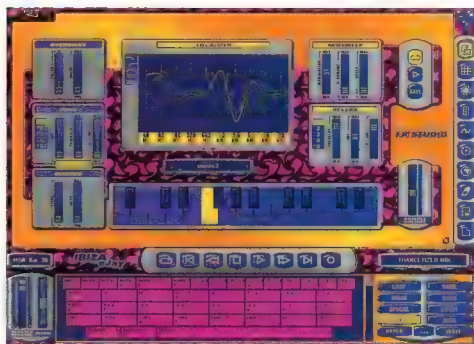


Ha valóban eredeti loopokat akarsz készíteni, a Hyper Generator III-mal megteheted – madagra se fogsz ismerni.

portok a képernyő jobb alsó sarkából választhatók ki, és ha ez megtörtént, a csoport tartalma a bal oldalon lévő Sample-ablakban jelenik meg. A hangminták rákattintással azonnal le is játszhatók, és a loopokat „húzd-és-ejtsd” módszerrel ráhúzhatsz a fent lévő Track-ablakra. Legfeljebb 32 sávot használhatunk (ez nem kevés), és van külön mixer ablak is.

A csomagban összesen 4000 hangminta található. Ezek két csoportra oszlanak: Trance és Techno. Igazság szerint a minták nagyobbik része az előbbi kategóriába sorolható, és bár átalakíthatjuk őket, így is elég eltérőnek hangzanak.

A program legjobb részei nem is ezek, hanem az eJay új, harmadik generációs Hyper Generator-a. Ez a programozható szintetizátor öröndetes újdonság, és hozzáadott 500 hang segítségével minőségi riffeket tudunk készíteni vele. Hasznos és sokoldalú (bár kissé kiszámíthatatlan) az FX Studio is, amely többek között Equaliser-rel és Compressor-al is büszkélkedhet.



Az eJay Ibiza FX Stúdió-jával kedvedre átalakíthatod a hangmintákat.

Az eJay ismét minőségi terméket tett le az asztalra, és újfent bebizonyította, hogy nem ördögösség zenét szerezni a számítógépen. Kétségtelen, hogy a szolgáltatások legnagyobb részét már a korábbi programokban is megtaláltuk, de az is vitán felül áll, hogy a sorozat

minden tagja számos újdonságot tartalmaz. Amennyiben ilyen sűrűn, és ilyen jó programokat képes kiadni magából a cég, fejet hajtunk előttük. Még a legszigorúbb bírálók sem mondanák, hogy az Ibiza-t teljességgel felesleges megvásárolni. **PC**

eJay Ibiza kb. 12 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> FastTrack www.ejay.co.uk Ha csak egy: PII-300, 32Mb, Windows Ha tényleg: 64Mb 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hyper Generator III ✓ Loads of samples ✓ Reasonable effects ✗ Same engine ✗ Some dated samples 	80%

FineReader Pro 5.0

Jönnek az oroszok – de ezúttal tankok helyett egy pócep kis karakterfelismerő programmal.

AZ OPTIKAI KARAKTERFELISMERŐ (OCR) programok az utóbbi években óriási fejlődtek, így mostanra eljutottunk oda, hogy szinte hibátlanul lehet velük szkennelt dokumentumokat szövegfájllá alakítani.

A FineReader könnyedén megbirkózik a szkennelt szövegekkel, a faxokkal és többleddal dokumentumokkal. A Scan & Read nevű varázslóval a kezdők is könnyedén elboldogulnak, de a funkciók sokasága valószínűleg a profikat is el fogja nyveztetni. A pontosság közelíti a

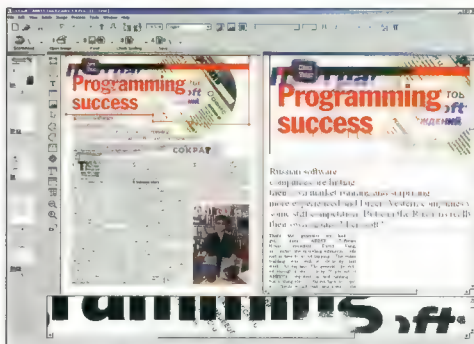


100%-ot, bár a fekete betűket sötét háttér esetén nem mindig ismeri fel helyesen.

A FineReader 121 nyelvet ismert, közöttük programozási nyelveket is, pl. a Java-t, a C-t, a C++-t és a Pascal-t. Lehetőségünk van arra, hogy több dokumentumot fűzünk össze egyetlen fájlra: ez különösen akkor hasznos, ha hosszabb dokumentumokat olvasunk be sükagyas szkennel.

A program felismeri, hogy egy kinyitott könyv két oldalát ismertjük fel vele: ilyenkor a helyes sorrendben olvassa be az oldalakat.

A FineReader-nek igazából azután vesszük a legnagyobb hasznát, hogy beszkenneltük és szöveggé alakítottuk a dokumentumainkat. A végeredményt többek között Word-be, Excel-be, WordPerfect-be is exportálhatjuk, vagy elküldhetjük közvetlenül az e-mail programnak. Létrehozhatunk Adobe Acrobat (PDF) fájlokat és internetes felhasználásra alkalmas HTML-dokumentumokat is. Ha azt szeretnénk, hogy megmaradjon az eredeti szöveg elrendezése, a program a dokumen-



A FineReader interfésze és varázslói megkönnyítik a kezdők dolgát, de a profil magasabb igényeknek is maradéktalanul megfelelnek.

tumban lévő fenyőképeket vagy clipartokat is exportálni tudja, és megőrzi a betűk színt.

Nekünk leginkább a Word-be exportálás lehetősége tetszett: ilyenkor milliónyi szövegdoboz nélkül is pontosan visszakapjuk az eredeti szöveg

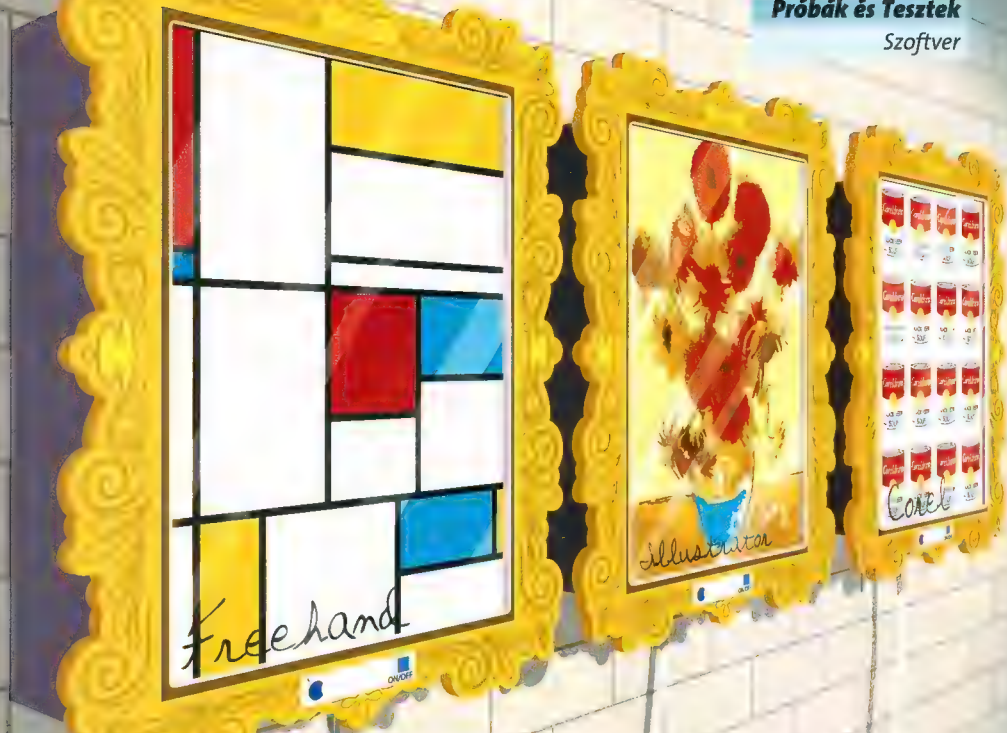
táblázatát, hasábjait és bekezdéseit.

Ha viszont rendszeresen alkalmazzunk HTML-be, PDF-be vagy DOC-fájlból különféle dokumentumokat, és meg kell őriznunk azok elrendezését, ezzel a programmal gond nélkül megtehetjük. **PC**

FineReader Pro 5.0 35 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Abbyy Europe www.win.hu Ha csak egy: P133, 32Mb, Windows Ha tényleg: 32Mb merevlemez hely 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagyon pontos ✓ 121 nyelvet ismer ✓ Úgyel az elrendezésre ✓ PDF és HTML export ✗ Sötét háttérket nem szereli 	91%



Sokféle formátumba exportálhatunk – mi a legjobban a táblázatok DOC-fájllá alakításával voltunk megelégedve.



Mi a vektor, Viktor?

A vektoros rajzprogramoknak nem csupán a profi grafikusok veszik hasznát. A kínálat három legismertebb tagját teszteltük.

MANAPSAG HA VALAKI DIGITÁLIS KÉPET szeretne létrehozni, legelőször valamilyen képszerkesztő programhoz nyúl – ezért is van az, hogy szinte minden PC-tulajdonos telepít magának valamilyen efféle alkalmazást. A kínálat rendkívül széles: a freeware GIMP-től kezdve a mindentudó Photoshop-ig árban és képességben is sokféle program közül választhatunk.

A képalkotás egy másik, kevésbé elterjedt módja a vektoros ábrázolás. A profil már hosszú ideje vektor alapú rajzprogramokkal hoznak létre különböző emblémákat, logókat és

feliratokat, az átlagos felhasználónak azonban fogalma sincs, mit tudnak ezek az alkalmazások, és hogy milyen szempontok alapján lehet értékelni őket.

A bitmapes és a vektoros programok között számos különbség van. Az első az, hogy vektor alapú képek a végtelenségig nagyíthatók: egy ötfórintos nagyságú kép minősége akkor sem romlik, ha hirdetőtábla méretűre nagyítjuk. A bitmapes (bittérképes) képek viszont csak bizonyos korlátok között használhatók (aki nem érti, mire gondolunk, próbásképpen nagytípusú fel kévdenc digitális fényképet mondjuk 500%-kal). A másik kü-

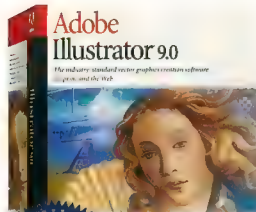
lönbség az, hogy a vektoros programokban görbékkel, nem pedig képpontokkal dolgozunk. Ennek számos előnye van. A görbe által definiált terület tetszés szerint színezhető, min-

A kínálat elég széles: a freeware GIMP-től kezdve a komoly Photoshop-ig sok program közül választhatunk.

tázható vagy textúrázható, sőt az összetettebb hatások érdekében egymásra is tehetjük őket.

A harmadik legfontosabb különbség az, hogy ha a görbéknek nem terheljük túl csomópontokkal (ezek mentén lehet alakítani – nyújtani, torzítani stb. – a görbék) a fájlméretük lényegesen kisebbek, mint egy bitmapes kép esetén. A vektoros képek számtalan különösen alkalmasak webes felhasználásra (tesztünk mindhárom szereplője ismeri a szabvány-nak számító SWF-formátumot). Az alábbi oldalakon a három legismertebb vektoros program tesztjét olvashatjátok.

Illustrator 9



Ha kiismered a finomsá-
gait, rájössz, hogy miért
éppen az Illustrator-t vá-
lasztja sok profi grafikus.

Szolgáltatások

Az *Illustrator 9*-be a legfontosabb szolgáltatások mellett elképesztő mennyiségű extra funkciót is építettek. Ezek közül a legfontosabb az ún. „természetes” rajzeszközök alkalmazása és a *Save for Web* opció, amellyel optimalizálhatjuk a képeket, majd elmenthetjük valamilyen optimizálhatók által preferált raszteres formátumban (JPEG, GIF stb.). Az *Illustrator 9* tartalmazza egy *Export to SWF (Shockwave Flash)* funkciót is, melynek segítségével úgy hozhatunk létre egyszerűbb animációkat, hogy nem kell megnyitnunk másik programot. Ha ehhez hozzáveszünk a posztscript-es nyomtatási és a bővíthető plug-in-es lehetőségeket, mindjárt megérjük, miért ilyen népszerű ez a program.

Használhatóság

Bár a többi vektoros programhoz hasonlóan itt is eltelt némi idő, míg belejövünk a Bezier-görbék készítésének rejtelmeibe (a bitmapes programokban – pl. *Photoshop* vagy *Paint Shop Pro* – görbék helyett „csesvónások” használunk), az *Illustrator*-ral nem nehéz zöld ágra vergődni. Mindegyik eszköz ikonja utal arra is, mire való, és ha valami nem lenne világos, segítséget kapunk a program eszköztápjától. A menük szintén könnyen navigálhatók, és többnyire minden ott van, ahol először keresni kezdjük. A különféle paletták könnyen teletelíthetők a képernyőre, de ha akarjuk, egy modulattal elrejtethetjük őket. Miután megtanultuk a legfontosabb billentyűparancsokat, az *Illustrator*-t öröm használni.

Ár/teljesítmény

Ha belegondolunk, milyen tudású programcsomaghoz jutunk az *Illustrator 9* megvásárlásával, mindjárt nem olyan sok az érte fizetendő bruttó 273 750 Ft. A profi grafikai

**Az Illustrator 9-be
elképesztő meny-
nyiségű extra
funkciót is bele-
építettek.**

programokhoz hasonlóan az *Illustrator* is borsos árú, de ha megismerjük a melséget, rábördünk, hogy minőségű terméket kaptunk a pénzünkért.

FreeHand 10



Az *Illustrator 9* mel-
lett a *FreeHand 10*
is afféle ipari szab-
ványának számít.

A *FreeHand* sokat változott a 9-es verzió óta. A legfontosabb újítás a Common User Interface: az új kezelői felület révén az *Illustrator* mostantól ugyanazt az interfészt használja, mint a *Macromedia* webes alkalmazásai (*Freehand*, *Flash*, *Dreamweaver*). Ezáltal könnyedén elrejtjük a legbonyolultabb szolgáltatásokat is. A munkát sokféle Bezier-eszköz segíti, és az alakzatokat is többféle módon színezhetjük ki. A *Flash*-integráció révén gond nélkül hozhatunk létre egyszerű, webre szánt animációkat. Az elkészült munkát rengeteg formátumban exportálhatjuk, beleértve a „raszteres” kiterjesztéseket is. A Master Page funkció révén a *FreeHand* többoldalas dokumentumok, brosúrák készítésére is rávehető.

Az új interfész révén a *FreeHand* sokkal könnyebben használható azok számára, akik eddig *Dreamweaver*-rel és/vagy *Flash*-sel dolgoztak. Ez azonban még nem jelenti azt, hogy a kezdők gondban lesznek – sőt. A fő eszköztáron rajta van minden fontos funkció, és a bonyolultabbak is csak néhány kattintás távolságra kerültek. Az interfészt bármilyen felhasználó át tudja szabni a saját igényeinek megfelelően: csak át kell húzni a szükséges ikonokat vagy eszköztárat a kívánt pozícióba. A vektoros programok alapelvei a *FreeHand*-re is éppúgy vonatkoznak, így ha már használtunk ilyen szoftvert, ennek a kezelését is hamar megszokhatjuk. Bonyolultabb problémákkal csak akkor szembesülünk, amikor nyomdai előkészítést végzünk, ám a *FreeHand* ekkor is igyekszik megkönnyíteni a dolgainkat.

Közel 213 ezer forintos árával a *FreeHand 10* nem tartozik az olcsóságok közé, de tudnunk kell, hogy az *Illustrator* mellett ez a másik profi program, így nem csoda, ha szép summát kérnek el érte. Ilyen értelemben viszont akár olcsónak is gondolhatjuk: sokkal olcsóbb például, mint a lentebb bemutatott *CorelDRAW*. A *FreeHand* képességeivel a legbonyolultabb grafikai feladatok is sikerrel megoldhatók, ráadásul a program webes alkalmazásait éppúgy megállja a helyét: teljes értékű, *flash*-es HTML-oldalak hozhatunk létre vele (bár az ilyen feladatokra érdemesebb felületi táblázat szoftvert választani – pl. a *Dreamweaver*-t). Ha viszont nem akarunk két programot venni, jó tudni, hogy a *FreeHand* önmagában is megteszi.

CorelDRAW 10



Az ára nem éppen
szivderítő, pedig a
CorelDRAW-val sokat
kapunk a pénzünkért.

A *CorelDRAW* CD-jén hihetetlen mennyiségű természetes rajzeszköz találunk, amelyekkel sokkal élhetőbbnek tűnő képeket készíthetünk. A programba sokféle ún. „elő” effekt is bekerült: ezek olyan különleges hatások (árnyékolás, egyesítés stb.), amelyek révén rövid idő alatt 3D-s hatásokkal ruházhatjuk fel a rajzainkat. A *CorelDRAW* dokkolóablakokban jeleníti meg a palettákat: ezek a képernyő szélehez rögzíthetők, így értékes helyet szabadíthatunk fel általuk. Őszi ötlet volt a program készítőinek részéről, hogy a *CorelDRAW* interfész az *Illustrator*-t és a *FreeHand*-et is utánozni tudja, így a másik két program ismerője is otthonosan mozoghatnak benne. A programban természetesen minden szükséges Bezier-eszköz benne van.

A *CorelDRAW* egészére jellemző a szövevényesség: mintha minden egy kattintással távolabb volna, mint kelne. Nemi tapasztalat birtokában viszont már könnyedén rátalálunk mindenre, csak meg kell tanulnunk a legfontosabb billentyűkombinációkat. A *CorelDRAW* egész működésében van valami egyedi. Ennek ékes példája, hogy az „elő” eszközök kivételével a funkciók nagy része párbeszédablakokban keresztül érhető csak el. Ez néha bosszantó tud lenni, de ha hozzá szokunk ahhoz, hogy az objektumokat nem megrajzolás közben, hanem megrajzolás után módosítjuk, már észre se fogjuk venni a különbséget. A *CorelDRAW* mindent kihoz a dokkolóablakokból, ezért a képernyőre pillantva sosem érezzük elveszve magunkat. A programmal alig néhány perc alatt hozhatunk létre többoldalas dokumentumot.

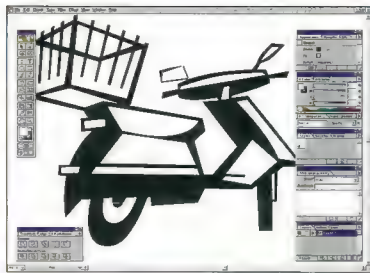
A *CorelDRAW 10* ár/teljesítmény aránya egészen egyedülálló: tulajdonképpen 3 alkalmazást fizetünk egy árértékű. A csomagért kapendő kb. 228 ezer Ft meg akkor sem lenne sok, ha csupán a főprogramért kérték volna ennyit. Bár a *CorelDRAW*-t nem tekintik szabvány-nak, semmivel sem alávalóbb, mint akár az *Illustrator*, akár a *FreeHand*. Mivel minden grafikai feladat megoldható vele, nem nagyon van olyan programcsomag, amely jobban megérné az árát. Az egyetlen baj igazából csak az vele, hogy a csomag részei nem elég ismertek (és elterjedtek) ahhoz, hogy igazán komoly munkát végezhesünk velük. Am ha csak a saját szórakoztatásunkra rajzolunk, és nem érdekel minket, hogy mások mit használnak, egy fantasztikus programmal leszünk gazdagabbak.

Extrák

Az **Illustrator 9**-cel nem csupán egy kiűnő vektoros programot kapunk. A CD-n még számos olyan extra található, amelyeket a mindennapi munkánk során és a különleges igények kielégítésekor is alkalmazhatunk. Kapunk például egy halomnyi kiűnő betűtípust, rengeteg esetet, stílust, sablont és műveletet (a műveletek olyanok, mint a makrók: a gyakran ismétlődő feladatokat automatizálhatjuk velük). Természetesen nem hiányozhatnak a (hullámzó minőségű) clipartok és a nagy felbontású fényképek sem. Az Adobe szokás szerint szinte minden programjának próbaverzióját felteszi a CD-re, így izeltrő kapunk a cég termékeinek tudásából (ezekben sajnos legtöbbször nem működik a mentés).

Összegzés

Az Adobe csok szemből átalakította az **Illustrator**-t. A programba egyrészt olyan régóta várt szolgáltatásokat is bekerültek, mint például az állatszósági maszkok létrehozásának a lehetősége, vagy az az opció, amellyel a webre exportálás előtt megnézhetjük a művönk rászterelen előnézetét képet. Az **Illustrator** képes létrehozni PDF-fájlokat, és örvendetes újdonság a Live Effects is: ezzel a szolgáltatással 3D-s hatásokkal gazdagíthatjuk a képeinket. Megoldható az is, hogy az objektumok automatikusan újraeretezzék magukat bennük lévő szöveg mennyiségétől függően. Ez a rugalmasság és a nyomdai előkészítést segítő szolgáltatások az **Illustrator**-t az egyik legokosdabb vektoros alkalmazássá teszik.



Illustrator 9	Pro és kontra	Vélemény
273 750 Ft	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Könnyen használható ✓ Áttekinthető interfész ✓ Profi szolgáltatások ✓ Save for Web ✗ Elsőre ijesztő 	91%
<ul style="list-style-type: none"> ● Adobe ● (1) 392 0700 ● www.trans-europa.eu 		

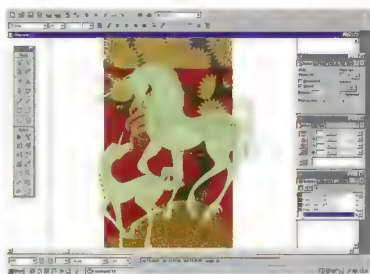
Az Adobe **Illustrator** interfésze egyetlen pillanattal áttekinthető. A **FreeHand**-del és a **CorelDRAW**-val ellentétben a képernyő tetejéről hiányzik az eszköztár, így nagyobb területen folyhat a munka.

A különféle betűtípusokban, clipartokban és egyéb plug-in-ekben, illetve kiegészítőkben a **FreeHand 10**-es CD-je sem szűkülökdi. A clipartok és a fontok osztályon felüli minőségűek, és egy rossz szót nem mondha-

Az Illustrator mellett ez a másik profi program, így nem csoda, ha szép sumrát kérnek el érte.

tunk rájuk. A külső gyártók által készített extrák átfogó képet adnak arról, mi minden szerethető be a programhoz, és hogy miként működik az **Illustrator** saját, Xtra nevű plugin-architektúrája.

A **FreeHand 10** minden szempontból kiemelkedő program. Bár nincs benne annyi „természetes” eszköz, mint az **Illustrator 9**-ben, azzal, hogy szorosan integráltak a Macromedia webes alkalmazásaival, még tovább növelték eddig sem lebecsülendő értékét. A **FreeHand** nagy előnye az **Illustrator**-hoz képest az Xtra eszközök alkalmazása: ezek révén könnyedén átforgathatjuk az alakzatainkat, és a végeredménynek csak a fantáziánk szab határt. Nagyon nehéz tanácsot adni arra nézve, hogy az **Illustrator**-t vagy a **FreeHand**-et érdemesebb-e megvenni – minden attól függ, hogy eddig milyen programokat használtunk. Am ha dolgoztál már **Flash**-sel, **Fireworks**-sel vagy bármely más Macromedia-termékkel, a közös interfész mindenképp a **FreeHand** malmára hajtja a vizet.



FreeHand 10	Pro és kontra	Vélemény
212 500 Ft	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Új interfész ✓ Profi eszközök ✓ Nagyfokú kompatibilitás ✓ Animációs lehetőségek ✗ Nehezen tanulható 	87%
<ul style="list-style-type: none"> ● Macromedia ● (1) 392 0700 ● www.trans-europa.eu 		

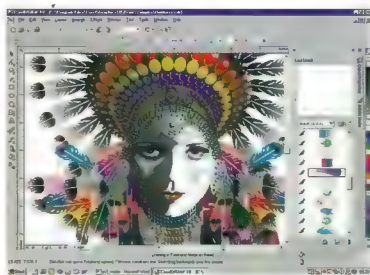
A Common User Interface miatt a **FreeHand 10**-et szinte alig lehet megkülönböztetni a Macromedia webes alkalmazásaitól.

Az extrák szempontjából a **CorelDRAW 10**-nek egyszerűen semmi sem érhet a nyomába. Először is kapunk egy első osztályú vektoros rajzprogramot, és még két másik teljes értékű alkalmazást, amelyek már önmagukban is megállják a helyüket. Az egyik a **Photo Paint 10**, egy minden igényt kielégítő képszerkesztő program, amelyet csak az **Adobe Photoshop**-pal lehet egy napon említeni. A **Photo Paint** kimagasló nyomtatási és webes képességekkel rendelkezik, így nem is értjük, miért adják ingyen a **CorelDRAW**-hoz. A másik program a **R. A. V. E (Real Animated Vector Effects)**, a **Corel** első kirándulása a webes animációk vidékére – oda, ahol jelenleg a **Macromedia Flash** a király. Ezenkívül kapunk még (többek között) egy TrueType és Type 1-es fontot, valamint 1000 nagy felbontású fényképet is.

A **CorelDRAW**-t (némi gyakorlás után) gyerekjáték használni, tele van jobbnál jobb szolgáltatásokkal, és az értékehez képest kedvező árú, így sokkal több figyelmet érdemelne, mint amennyiben jelen-

A CorelDRAW megéri az árát, ami egyedülálló: 3 alkalmazást kapunk egy áráért.

leg részűl. Az **Illustrator** és a **FreeHand** egyes high-end funkciói hiányoznak belőle, de az amatőr felhasználók minden megtalálják benne ahhoz, hogy profi hatású grafikákat hozzanak létre.



A **CorelDRAW** interfésze első pillantásra bonyolultnak tűnik, de a dokkolóablakok révén nagyon is kellemes felületet alakíthatunk ki magunknak.

CorelDRAW 10	Pro és kontra	Vélemény
228 600 Ft	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jó ár/értékviszony arány ✓ Profi képszerkesztő is ✓ „Élő” effektek ✓ Teljes grafikai csomag ✗ Kevésbé elterjedt 	90%
<ul style="list-style-type: none"> ● Corel ● (1) 466 9377 ● www.querty.hu 		



Igen, előfizetek a
PCFormat
 magazinra, a következő számtól kezdve

Vezetéknév _____

Keresztnév _____

Cím _____

Irányítószám _____

Telefonszám _____

E-mail _____

Aláírás _____

Egyéves előfizetés

Féléves előfizetés

Negyedéves előfizetés

Kérjük, az alábbi részt töltsd ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév _____

Cím _____

Irányítószám _____

Telefonszám _____

Cégszerű aláírás _____

Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki az előfizetési adatlapot és küldd vissza címünknek!

Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon mindennap 9-17 óráig.

Faxon:

A mellékelt adatlap elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt adatlapnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

✓ Akár 33%-ot is megtakaríthatsz a vételárból

✓ Az újság házhoz érkezik

✓ Visszafizetési garanciát nyújtunk

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetési ár	Megtakarítás
Negyedéves előfizetés	5 970 Ft	4 990 Ft	17%
Féléves előfizetés	11 940 Ft	8 990 Ft	25%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	15 990 Ft	33%

Lemaradtál valamelyik számról?
 Keres meg minket,
 és segítünk!

united
 média

Fizess elő most!

Most 4 szám INGYEN,
ha egy egész évre
előfizetsz!



A sorozatban PC magazin
PCFormat
www.pcformat.hu

Rutin

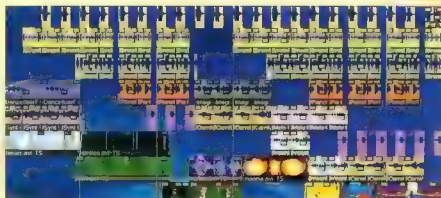
PCFormat

Állítólag csak az igazi nagyok írhatnak halhatatlan zenét – de Elvis meghalt, te meg még mindig zenélsz...

Tartalom

Készíts tuc-tuc zenét!

102.



Ahogy kezdene megjelenni a nyárral kapcsolatos reklámok, a nyárra tervezett ruhadarabok, és ahogy az irodánkban is kezd felváltani a dallamos zenék az a zene, amivel kapcsolatban mindegy, milyen, csak 180bpm fölött legyen – nos, ilyenkor kerülünk a megfelelő hangulatba, hogy az e havi demó CD-t ki-nyitva rávéssünk magunkat a *Music and Video Maker 6*-ra!

Programozz Blitz Basic-ben!

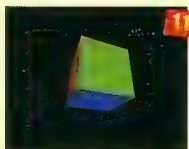
Az egy szál Blitz Basic-kel felfegyverzett Myke vadul gépel, hogy még idejében szállhassa az e havi anyagot. A mostani cikkben újrát és mozgó hátteret készíthetsz.

Mentsd, ami menthető!

Új év, új Microsoft termékek – mindez persze kiszolgáltatta a PCF programéhségnek. Ebben a hónapban az *Office XP*-vet-tük görcsö alá; még azt is megtudhatod, hogy kell kezelni az átkozottat!

Mássz a családfádra

Ebben a hónapban a PCF rendelkezésre bocsátja a *Family Tree 2.0* programot, mellyel visszamehetsz a család gyökereihez. Gyereink, találd meg őseid, fedezd fel a családot!



Csak semmi pánik!

A Vogen költszet elborzasztó versonaknak kinjautól görnyedve Steven Raynes megpróbálja kihalászni akváriumából azt a kis sárga halat. Miután ösztönösen a füle dugja, a mondatok kezdenek érthetlenné nyerni – valójában egy csokorny Windows tippől van szó!

Légy virtuális DJ

A hangminták összerakása roppant egyszerű, főleg a videó- és hangszerkesztő programok egyik sztárjával, a *MAGIX*-szel. Csak figyelj...

VALAHOL MÉLYEN MIN-denben ott rejlik az a dance kompozíció, amely csak megvalósításra vár... már csak egy egyszerű drag-and-drop zeneszerkesztő programra van szükség ahhoz, hogy megindulj a sztárság felé vezető úton. Rettegj, Fatboy Slim... jövéink!

Hadd mutassuk be azt az alkalmaszt, amely elindítja új, elektronikus DJ-karriered. Az e havi CD-n megtalálhatod a *MAGIX* gondozásában készült *Music and Video Maker 6 Basic Edition*-t. A követke-



„Csak ez a program kell, hogy megindulj a sztárság felé vezető úton. Rettegj, Fatboy Slim!”

ző oldalakon 22 lépésben tanulhatsz meg a kezelési csínját-bínját. Találsz a CD-n hozzá két szintetizátort, kész hangmintákat, de legjobb, ha saját magad próbálkozol. A program első indításakor egy regisztrációs kódot kér. Ha nem írsz be semmit, csak egy demóverziót kapsz, és regisztrálnod

kell magadat ahhoz, hogy elérhesd a program által kínált összes lehetőséget; a *Basic Edition* regisztrációja egyébként ingyenes.

A legjobb interneten kitölteni a regisztrációs lapot: csak elküldöd az adataidat, és e-mailben megkapod a saját kódodat. Ha nem tudsz, vagy akarsz online űrlapon adatokat közölni a céggel, akár fel is hívhatod őket, persze ez – lévén külföldi hívás – jóval költségesebb mulatság. Ha mindezzel végeztél, bekerülsz a fő keverőpult-képernyőre, és indulhat a dance-floor... PCF

MALCOLM KFT.

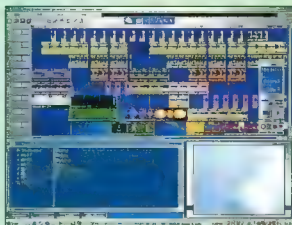
Számítástechnikai Nagykereskedés
Viszonteladókknak

Telefon/Fax: 468-3137

E-mail: malcolm@webtime.net

Indulj be

A legjobb módszer arra, hogy megtudd, miként is működik egy ilyen program, a próbálgatás. Semmibe nem kerül .WAV vagy .MP3 fájlokat hajigálni a sávokba (a *Basic Edition*-ben csak nyolcat használhatsz, míg a *Deluxe* verzió sokkal többet kínál). Akár zenei CD-kről vagy MIDI fájlokból is csempézhetsz alapokat. Ha van egy MIDI-kompatibilis hangszered vagy mikrofonod, akár saját dalokat is készíthetsz. A mostani leírásban két oldalon keresztül, 15 pontban összeszedtük neked az alapokat. Mi most elsősorban a kész hangmintákkal fogunk foglalkozni. A beépített sugó fájl egyébként hasznos, ha elakadnál valahol.



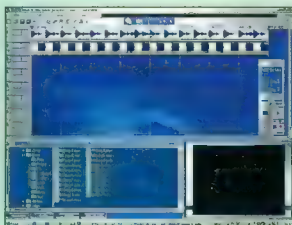
1 A képernyő alján található böngésző segítségével találd meg a CD-n a MAGIX könyvtárat; ebben látható egy pár demó dallam, amikből megtudhatod, mire képes a *Music and Video Maker 6 SE*. Csak kattints duplán a megnyitáshoz és nyomj a Play-re a jobboldali panelen.



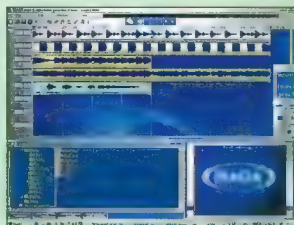
2 Miután eléget hallottál a demókból, ideje új számot kezdeni, ahova saját hangmintáidat rakhatod be. Ehhez válaszd ki a File menü legutoljára látható New Arrangement pontot – és máris tiszta lappal indulsz.



3 A MAGIX mappában találhatsz még egy hangmintagyűjteményt is. Ezek stílusonként lettek rendszerezve, és az alkönyvtárakban találhatsz különböző hangszereket is. Érdemes a dobozai közül – csak nyisd meg a kívánt mappát, kattints a hangmintára, hogy meghallgathasd, és ha tetszett, húzd be a keverőpultra.



4 Most menjünk át a Bass könyvtárba, és keressünk egy nekünk tetsző ritmet. Újból hallgass meg a hangmintát, és amelyek tetszik, húzd a megfelelő sávba. Ahogy már valószínűleg kezdted rájönni, a *Music and Video Maker 6 SE*-vel gyerekjáték a zeneírás.



5 Az előbb leírt módszerrel gyűjts össze a keverőpult-pa-nelre megfelelő számú hangmintát. Mi még hozzáadunk egy zongora és egy énekesvót is, de természetesen rajtad áll, hogy milyen hangmintákat használj. Ha változgatosszra vágysz, próbáld meg a különféle stílusok mappáit.

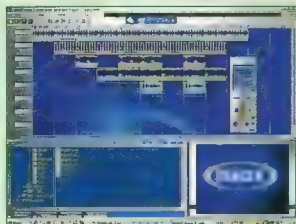


6 Most fogjuk csekkolni a részleteket, és alkalmazzunk rájuk valamiféle tisztességes hangszereket. Először is, másoljuk át a dobosvót néhány további ütembe is. Ehhez csak kattints az eredeti hangmintára, tartsd lenn az egérgombot, és a [ctrl] lenyomva tartása mellett húzd a kívánt helyre.

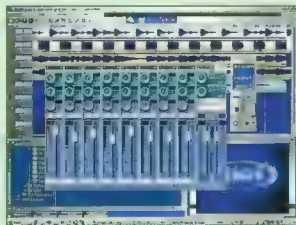


7 Ezzel a technikával a többi részt is átmásolhatod, hogy kiegészítsd a zenét. Ha mozgatni és nem másolni szeretnél egy hangmintát, ugyanúgy járj el, mint az előbb, csupán a [ctrl] lenyomása nélkül.

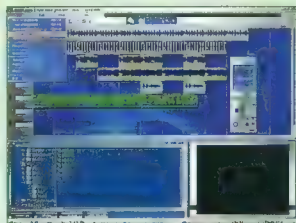
Indulj be



8 Most már láthatod, hogy kezd alakulni a zene. A változatosságot segíti elő, ha egy mintát kieszeds néhány ütemre, majd visszarakod. Kapszold ki a loopoló gombot, ha csak egyszer akarod hallani az eddigi szerzeményt, és az 'E' lejté vidd oda, ahol le szeretnéd állítani a lejátszást.

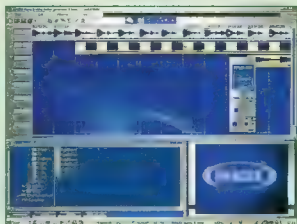


11 Ha most lenyomod a Play gombot, láthatod, hogy a paraméterek mellett kijelzők a hangpörök megfelelően putárnak – ezeket figyelve állíthatod be a lejátszási szinteket. Itt nincsenek szabályok, úgyhogy nyugodtan tegyered addig a gombokat, amíg elégedett nem vagy a hangzással.



14 Mikor végeztél a keveréssel, ne felejtésd el elemteni a File menü Save pontjára kattintva. Ugyanebből a menüből exportálható a zenét Windows Media fájlformátumba (ami a legelterjedtebben használt zenei ill. videóformátum), és ellenőrizheted a rendszerbeállításaidat is.

15 Végül, ha még ez sem elég neked, lapozz a következő oldalra, ahol a MAGIX Music and Video 6 SE haladóbb felhasználóknak céltzott lehetőségeit vizsgáljuk meg; itt leginkább a két plug-in szintetizátor minél teljesebb kihasználtságát próbáljuk meg elérni.



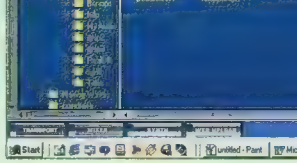
9 Most ráközelítettünk a keverőpult-panelre a jobb-felső sarakban található nagyító-ikon mellett + jellel kattintva. Ha rákattintasz egy objektumra, észreveheted, hogy kis tolokák jelennek meg rajta – ezekkel állíthatod az adott minta hangerejét, vagy akár az egész számét.



12 Ahogy az a címéből is sejtethető, a szoftver segítségével a zenéhez videó is adható. Ehhez keresd meg a CD-n lévő MAGIX mappa Video alkönyvtárát, és nyisd meg; találni fogsz néhány .avi fájlt tartalmazó könyvtárat. Ha rákattintasz a videó-fájlokra, a jobb-alsó panelen megjelenik a lejátszásiuk.



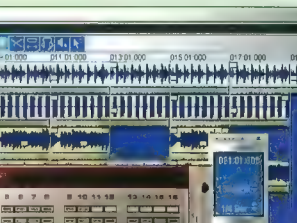
13 Ahhoz, hogy a videókat hozzáadd a zenéhez, csak be kell őket hozni a hangszívek közé, a főpanelre. Ezek után a Play lenyomásával indíthatod el a lejátszást. Nem tudjuk, mennyit kaptak a lányok azért, hogy eltávolítsák az itt láthatókat, de egy biztos: túl kevés volt...



10 Itt az idő, hogy felfedezd a beépített keverő lehetőségeit. Kattints a keverőpult-panel alatti Mixer feliratos gombra, és megjelenik a képen látható konzol. A paraméterek szabályozzák az egyes sávok szintjeit, és persze megtalálhatók a szokásos Mute, Solo, Aux1, Aux2 és Pan gombok is.



13 Ahhoz, hogy a videókat hozzáadd a zenéhez, csak be kell őket hozni a hangszívek közé, a főpanelre. Ezek után a Play lenyomásával indíthatod el a lejátszást. Nem tudjuk, mennyit kaptak a lányok azért, hogy eltávolítsák az itt láthatókat, de egy biztos: túl kevés volt...



13 Ahhoz, hogy a videókat hozzáadd a zenéhez, csak be kell őket hozni a hangszívek közé, a főpanelre. Ezek után a Play lenyomásával indíthatod el a lejátszást. Nem tudjuk, mennyit kaptak a lányok azért, hogy eltávolítsák az itt láthatókat, de egy biztos: túl kevés volt...

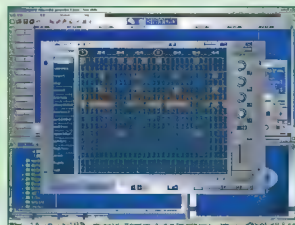


A BeatBox és a Copper Synth

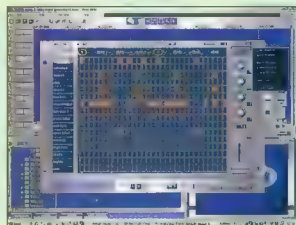
Két „szintetizátort” is találsz a CD-mellékletben. Ez tulajdonképpen egy módszer arra, hogy digitálisan elkészítsd a saját hangmintákat, amit aztán az előzőleg bemutatott hagyományos módon használhatsz fel. A Basic Edition-ben egyszerre csak egy ilyen sáv lejátszása támogatott. A BeatBox-ban dobhangokat állíthatsz össze, míg a Copper segítségével tetszőleges MIDI hangokat szálaltathatsz meg – ez utóbbi ideális egy basszus téma megírásához és kialakításához. A POWER gomb lenyomásával visszatérhetsz alaphangzóba. Ugyanez egyébként igaz a Transport panelre is, amely a képernyő jobb oldalán helyezkedik el, és az alaphangerőt állítja.



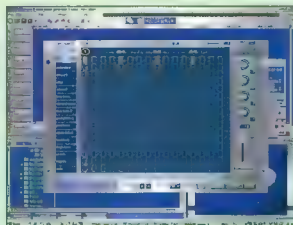
1 Ha most megnézed a jobb oldali böngésző-ablakot, két virtuális szintetizátor ikonját fedezheted fel. A következőkben a beépített dobegépet fogjuk használni, amely a BeatBox névre hallgat. A megnyitáshoz csupán annyit kell tenned, hogy duplán kattintasz az ikonjára.



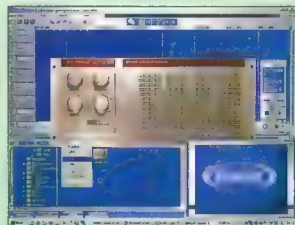
2 Nyomod le a BeatBox ablak Play gombját, és hallhatod, ahogy az előre elkészített ritmus dübörögni kezd. Próbálgasd a kezelőgombokat, majd mikor ezzel végeztél, kattints az Options menü Clear Rhythm alpontra, hogy új dobtevényt kezdhesd.



3 Most tehát készen állunk egy új ritmus leprogramozására. Mielőtt azonban belevágunk, el kell dönteni, hány ütemes tempót szeretnénk egytárolni – kattintsunk az 1:2 vagy 4 ikonok valamelyikére. Az egyszerűség kedvéért mi az együtemes tempóra szavazunk, és annak minden lüktetésére egy basszusbójt írunk.



4 A BeatBox programozása végtelenül egyszerű. A hangminták kipróbálásához csak kattints a nevükre, ezután rajzolj be a táblázatba a hangokat, ahogy mi is tesszük. Egy második kattintás az adott hangon kitörli azt, és ha lejátszod a Pattern-t programozás közben, azonnal hallod az eredményeket.

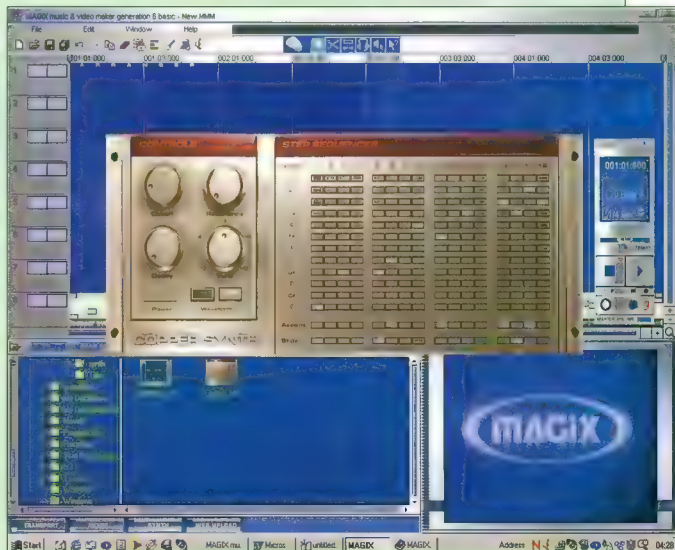


5 A Copper Synth két panelből áll. A bal oldali a hangot effektuezhetsz virtuális potméterekkel, a jobbra található Step Sequencer használatával a tulajdonságait állíthatod meg. Az előre megírt hangminta meghallgatásához kattints a Copper Synth logóra, majd nyomd le a Play-t.



6 Most előtérbe a lehetőség, hogy egy 16 hangból álló dallamot készíthess. A Copper Synth legfőbb basszus témák készítésére jó, bár dallamok írására is használható. Ha beírtál egy hangot, de ki szeretnéd törölni, csak kattints rá a jobb gombbal.

7 Az így legyártott hangminta megszólaltatását az Accent és Slide használatával még tovább módosíthatod. Ahogyan eddig is, a legjobb tanulási módszer a próbálgatás – az Accent a hangerőt, míg a Slide a hangmagasságot befolyásolja.



Készíts játékokat Blitz Basic-ben!

Folytassuk a programozás alapjainak megismerése után a *Celestial Rift*-et – az első *Blitz Basic*-ben készített játékunkat.

Az elmúlt hónapban eleget megtanultál a *Blitz Basic*-ből ahhoz, hogy képes legyél képeket betölteni a memóriába, majd kirajzolni (illetve mozgítani) őket a képernyőn; emellett a játékos már a billentyűzettel is hozhat döntéseket. Kezdetnek a menüképernyőt készítettük el, hiszen ez a kész játékban alkalmazott technikák leegyszerűsített változatát használja.

A mostani részben kicsit mélyebben ássunk a dolgok mélyére; az ismertető végére már lesz egy irányítható űrhajó, amely képes lesz még lövések leadására is. Mielőtt azonban beleugranánk a középhez, vessünk egy pillantást a komolyabb *Blitz Basic* parancsokra is...

Első lépés

...egy *AniImage* lesz. Ez gyakorlatilag nem sokban különbözik a hagyományos képtől: itt azonban egy mozgókép fájlist tárolod. Ezek a képek akár zónák magasságuk és szélességük; tárolásuk pedig egyetlen .BMP fájlban történik.



Itt egy példa az *AniImage*-ként használt .BMP fájlra.

A *Blitz* külön parancsot használ az ilyen képek betöltésére – ez a *LoadAniImage* – ami néhány további paramétert is vár – ezek lejjebb olvashatók.



Végül, miután a képet kirajzoltad a képernyőre, itt is meg kell adnod egy extra paramétert, ami a képkocka számát jelenti majd (mostani példánkban ez lehet 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6).

Második lépés

Az elmúlt hónapban tanultak mellett a *Blitz* további adatmanipulációra használt parancsokat is használ.

A *Blitz* matematikai parancsait mintha csak a matekkönyvből szedték volna (Hé! Várjatok! Ne menjetek el...): *SIN(x)*, *COS(x)*, *TAN(x)*, *ASIN(x)* (*Sin-1*), *ACOS(x)*, *ATAN(x)*, *SQR(x)* – ez utóbbi a négyzetgyök.

Akármiilyen számot megadhat az x-ek helyére (ez például lehet egy való-

szós is), a *Blitz* végrehajtja rajta a megadott matematikai függvényt. Természetesen emellett vannak még matematikai függvények a *Blitz*-ben, és a Pithagorasz számításokhoz csupán ezek szükségesek.

Néha előfordul, hogy egy egész számot (mondjuk az 1-et) szöveggé ('1') szeretnéd konvertálni, vagy akármilyen más, a *Blitz*-ben megtalálható változó – például akkor, ha egy szöveges változóval szeretnél matematikai műveleteket végezni. Erre használnál az *Int(x)*, a *Str(x)*, és a *Float(x)* parancsok.

Végül akad egy elegánsabb módja is a döntéshozásnak az *If...Then...Else* utasítások mellett: az *Select Case* parancs, és a következőképpen használható:



Harmadik lépés

A *Blitz*-ben a *Const* és *Global* mellett még két módszer használható adattárolásra. Az első az *Array* (tömb), amelyet a következőképpen lehet deklarálni:



Képzeld el úgy a tömböket, mint egy táblázatot. Esetünkben ennek a táblázatnak hat sora van, és egy oszlopa (0-tól a szögletes zárójelbe írt számig). A táblázat összes cellájába tölthetsz adatokat. A tömbök lehetnek természetesen többdimenziósak is – például a *Dim game_stars(5,5)* egy ötszörös ötös táblázatot deklarál – ezeket vesszükkel kell elválasztani; úgy képzeld el, mintha oszlopokat adnál hozzá.

Későbbiekben a cella pozíciójára hivatkozva keresheted vissza az adatokat a tömbből.

Negyedik lépés

Az adattárolás utolsó típusa a *Type* (típus). Ez a tömb egy rendezettebb formája, mivel az üres adatcellák helyett itt elnevezett tulajdonságok szerkesztéssel van. Először azt kell megmondani a *Blitz*-nek, mi a típus neve, és hogy milyen adatokat akarsz benne tárolni.



Ezután meg kell adni a típus egyedeinek számát (mintha sorokat adnál egy táblázathoz) a következőképpen:



A *star.starts* star része használható a típus eme egyedére való hivatkozások. Gyakorlatilag tetszőleges szó lehet (lehetne pl. *fish.starts*), és a programozás egységességének szempontjából érdemes tartani magunkat a típushoz.

Végül, a típusok arra valók, hogy végigmegjünk az összes elemükön, az elsővel kezdve. A *For* ciklusnak van egy kimondottan típusokra szabott verziója.

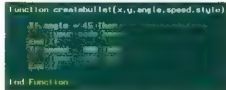
A *For* utasításban megint a *star-t* fogjuk használni. Ezután a ciklusmagban a *star-t* és a *backslash-t* (\) használhatjuk az egyedre való hivatkozásra. A *star* egyed tulajdonságait ilyenkor szerkeszthetjük, vagy hozhatunk döntéseket értékeik alapján.

A típusok a kezdeteknél általában meglehetősen bizonytalanok, és lehet azon vitatkozni, hogy kiválthatók-e tömbök használatával – hogy melyiket használod, már rajtad múlik.

Ötödik lépés

A *Blitz Basic* kulcsszavai, mint a *DrawImage* is, kiváló példák a függvényekre, amelyek segítségével elkerülhető, hogy ugyanazt a kódot újra meg újra be kelljen gépelni, ezáltal pedig helytakarítható. A programozókban már csak annyit a dolog, hogy a megfelelő számú paramétert adjátok nekik, a függvény elvégzi a tömböt.

Te is irathatsz ilyen paraméterezett függvényeket (parameter function), bár ezek közül látható lesz a forrás (bb) fájlban. A lényege körülbelül az, hogy olyan utasítássorozatot írj meg függvényként, amelyet sokszor használhatsz majd – és a lehető leghatékonyabban működik. Szerkesztetük a következő:



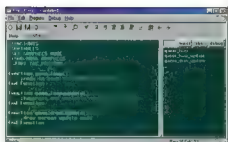
A programozó bármely tetszőleges öt számú (vagy változó) megadhat a *createbullet*-nek (lövédék-készítés) híváskor. A függvényben belül ezekre az értékekre a függvény deklarálásakor megadott neveknek hivatkoztunk.

A *tutorial2d-complete*-bbs fájlban (a CD-mellékletben) megtalálhatod a *createbullet* teljes verzióját, megjegyzésekkel kiegészítve.

Hatodik lépés

Rendben – most már készen állsz arra, hogy leprogramozd a *Celestial Rift* első részét; a legelső dolog az lesz, hogy elkészítsd a játék fő ciklusát. Ezt a *PCF 17-es* számban már megtanulhattad.

A *game_loop.update()* függvény hozzá majd a döntéseket a billentyű-lemasokról és a változó-manipulációkról. A *game_draw.update()* rajzolja majd ki a képernyőre a grafikat, megadott változások alapján.



Itt tervezük meg a program szerkezetét a *Comment*-ek használatával.

A kód végén még egy paraméterezett függvényt is létrehozol majd, de erről később részletesebben olvashatsz.

Hetedik lépés

Ez a háttérként szolgáló csillagoknak és a játékos hajójának egy kombinációja lesz, ezek szolgálatait majd a mozgás illúzióját. A játékos hajója gyakorlatilag (a forgástól eltekintve) nem mozog majd a képernyőn, így a csillagok nélkül nem érezhető a mozgás. Hasonlóan, ha a hajót nem megfelelő szögben rajzoljuk ki, a csillagok nem sokat érnek.

Valahogy csak el kell kezdeni, legyenek ezek a csillagok. Először is deklarál a *stars* típust, és töltsd fel az egyedeket véletlenszerű x és y pozíciókkal és mélységgel (ennek a 1-5-ig terjedő értékek a használatával a csillagok különböző sebességgel mozognak majd, a mélység érzékelt kelte).

Találd ki a csillagok szögét és sebességét, majd állítsd be a megfelelő változókat. Most a *game_loop.update()* függvényben menj végig a *stars* egyedén, és módosítsd pozícióikat a *PLAYER_SPEED* és a *PLAYER_ANGLE* értékeknek megfelelően (a hajó sebessége és szöge). Itt a lényeg a trigonometria ismerete – ha a játékos 45 fokban áll, a csillagoknak balra és fel kell mozogniuk. A mozgási sebességet megkapjuk, ha elosztjuk az x és y irányú elmozdulást az adott egyed mélységével (lept). A *game_draw.update()* függvényben lépünk végig a *stars* egyedén, és rajzolj ki őket a képernyőre az x, y koordinátákon.

Most jön a játékos hajójának hozzáadása. A *KeyDown*-nal vizsgálod majd a billentyűlenyomásokat, hogy módosítsd a játékos sebességét (ellenőrizve, hogy ne gyorsulhasson a *SPEED_MAX* érték fölé) és szögét (5°-os növekedéssel, és ne fejejtél el a 360°-t elérve 0°-ra visszaillesztani). Számítsd ki a játékos pozícióját a csillagokéhoz hasonlóan a *GAME_AREA_X* és *GAME_AREA_Y* rácsra (figyeld arra, hogy a csillagok az ellenkező irányba mozognak!) Ha most elindítod a programot, irányíthatod a csillagokat!

Végül rajzolj ki a hajót a képernyő közepére a megfelelő szöget használva. Figyeld meg, hogy a 360°-ra nincs külön leírt mozgás (mivel ez ugyancsak, mint a 0°, ezt neked kell megoldanod kódolással). Ezt is ellenőrizned kell, hogy a játékos benn van-e a játéktérületen (x és y értékei a *GAME_AREA_X* és *GAME_AREA_Y* értékek alatt vannak-e). A játékos pozícióját állítsd vissza a kezdeti helyre.



A nyolcadik részben megtörtént radar működés közben. A bal-felső sarkokban látható a hibakezelést támogató kód. Ne felejtél el megnézni a tutorial2b-complete.bb fájlt a teljes kódhoz.

A lecke végére egy tökéletesen irányítható űrhajónk lesz, amely képes löni is. Az ellenfeleket hagyjuk későbbre.

Nyolcadik lépés

A következő havi részben a radar és a pontrendszers grafikus kijelzése következik. Egyelőre elég lesz egy szövegsor erre a célra – emellett kell majd deklarálni egy `PLAYER_SCORE` és egy `HI_SCORE` változót is (játékos pontszám, legmagasabb pontszám). Ezeket a program elején állítsd nullára.

Most pedig a `game_loop_update()` függvény legvégén, növeld a játékos pontszámát eggyel minden képkockával. Ellenőrizd azt is, hogy a játékos pontszámra nagyobb-e a csúcsnál.

A rajzolás függvényben, ahol az űrhajót is megjelenítel, a text utasítással írasd ki a pontszámokat a képernyő megfelelő helyére. Ezek után rajzold főlejük négy vonalat (a Line utasítással), amelyek egy kezdőpont x, y és egy végpont x, y paraméterrel kell átadnod egy `200*200`-as keret létrehozására.

Rajzold meg ebbe a keretbe a játékos pozícióját jelző pontot. Ez úgy történik, hogy kiszámolod a játékos x és y pozícióját egy `200*200`-as területre (200-at elosztod a pozícióval és a keret képernyőn való eltolásával a játékoshoz képest). A `tutorial2b-complete.bb` fájlban megtalálható a működő radart és pontrendszert – csak töltsd be a `Blitz`-be.

Kilencedik lépés

Ezután tedd egy kicsit érdekesebbé a játékot, néhány extra képességgel hozzáadásával. Két könnyen elkészíthető extra a turbó és az álcázó-egység. A turbónál figyeled kell a billentyűle nyomásokat (KeyDown), hogy aztán a sebességet a `MAX_SPEED` háromszorosára növelhesd.

Az álcázáshoz (cloak) szintén ellenőrizni kell a billentyűzetet, és csupán annyi a dolgod, hogy a `cloak-on` változó értékéhez minden képkocka kirajzoláskor 1-et adsz hozzá. Ezután csak akkor kell kirajzolnod az űrhajót, ha a változó értéke páros – és az eredmény egy villogó hajó!

Arra figyelj, ha a játékos nem nyomja az álcázást, a `cloak-on` változót mindig le kell nullázni.

Mindkét `power-up`-nál folyamatosan csökkenst a turbó és álcázás energiák értékét, hogy a játékos ne lehessen túl sokáig gyors vagy láthatatlan.

Emellett egy hiperugrás (Hyperjump) a legegyszerűbb. Mindössze annyi a dolgod, hogy a játékost egy véletlenszerű x és y pozícióra helyezed át. Minden átmenet nélkül azonban ez a gyors pozícióváltás meglehetősen furcsán fest, így be kell építeni egy átmeneti effektet.

Az egésznek a kezdete a Hyperjump gomb lenyomása (ilyenkor az értékelő `hypercount` változót 1-re állítjuk).

A `game_loop_update` függvény végén számos kalkulációt találsz, amelyek a játékos sebességét növelik (1 és 102 között), majd csökkentik (a 103 és 200 között). A játékos pozíciója emellett tizszer kap véletlenszerű értéket. Ugyanitt a játékos hajójának nyolc forgási képe is kiszámításra kerül. Első látásra a hiperugrás kirajzolásának függvénye meglehetősen összetettnek tűnhet, de gyakorlatilag csak annyit csinálnak, hogy a `hypercount` változó értéke alapján kirajzolják a hajó nyolc forgási pozícióját. Ha a változó értéke 0, a kirajzolás a hagyományos módon történik. Érdemes itt is az álcázásnál megtanult villogó módszert alkalmazni.

Figyeld meg, hogy a játékosnak nincs külön energiája a hiperugráshoz, helyett azt tároljuk, hányszor hajthatja meg végre. Rajzold ki ezeket az értékeket a jelenlegi és csúcspotszám mellé. Végül, ahogy a turbó, az álcázás és a hiperugrás értékek csökkennek, a játékosnak valahogy utampiórást kell ezebből szereznie. Ennek mindkét módja van. Az egyik az, hogy minden

képkockánál lassan növel az értékeket (a turbó és az álcázás esetében). A másik mód a begyűjtendő ikonok létrehozása. Készíts egy új, icons típust, hozz belőle létre négy egyedet (álcázás, hiperugrás, turbó, pajzs – ezeket is hozzáadhatod a kódhoz) és az értékek előkészítésénél adj nekik véletlenszerű x és y pozíciókat.

A `loop_update` függvényben menj végig az animációk képkocka-száman (0-6-ig), majd a kirajzolóskor csak jelenítsd meg őket a játékoshoz viszonyított x és y pozíciókon.

Tizedik lépés

Az utolsó lépés a lövöldözős játékok lényegének hozzáadása – a lövés képességéről van szó. Itt hozzuk létre saját függvényünket, a `createbullet()`-et.

Először is hozz létre egy bullet elnevezésű, 500*8-as tömböt – ebben tároljuk majd a `createbullet` által létrehozott lövedékekkel kapcsolatos információkat. A függvény egyébként egy dolgot csinál: létrehoz két lövedéket a hajó ágyúinak végén. Kiszámolja x, y pozíciójukat, szögüket, sebességüket, fajtájukat (játékos vagy ellenfél), és kezdő animációs képkockájukat. Végül aktiválja a lövedéket, a tömb egyik elemét 1-re állítja.

Miután létrejött a két lövedék, a függvény befejezi a futást, és a program onnan folytatódik, ahol a függvényt meghívta. A `loop_update` függvényben most ki kell számolni, mi történik az egyes aktivált lövedékekkel. A lövedékek szögét és sebességét használva írd át a játékos pozícióját kiszámító utasításozarat. Emellett még végig kell vinni a lövedék animációs fázisát 0-6-ig minden `AREA_X` és `Y` területen elfoglalt értékeket is.

Mivel a lövedékek nem tarthatnak öröké, miután elérték egy bizonyos távolságot a kiindulóponttól, ki kell őket kapcsolni. Az eredeti és jelenlegi x, y értékek közötti távolság kiszámításához a jó öreg Pithagoraszsi tételt hívjuk segítségül (a két pont közötti távolság ebben az esetben meggyezik a két pont négyzetének összegének gyökével, magyarul $\sqrt{x^2+y^2}$ gyökével). Ha a távolság túlélt egy bizonyos értéket, kapcsold ki a lövedéket.

Hogy a játékos lövössel, újabb KeyDown vizsgálatot kell végezni. Észre fogod venni, hogy a lövedékek túl gyorsan következnek egymás után, tehát csökkentsd le a tüzugyorsaságot egy változó 0-10-ig történő ciklikus növelésével – csak akkor hívd meg a `createbullet`-et, ha ez az érték 0.

Ezután rajzold ki az összes lövedéket a képernyőre, a játékosnak a játékterületen felvett x és y pozícióját alapul véve.

Végül, egy gyors és egyszerűen leprogramozható lehetőség a játék megállítása. Egy utolsó KeyDown ellenőrzéssel kapcsolgatsz a `FLAG_PAUSE` értéket 0 és 1 között. Zárd az összes grafikus / változó frissítő eljárást egy IF utasításba, amely csak akkor hajtódik végre, ha a `FLAG_PAUSE` értéke 0.

A `tutorial2b-complete.bb` fájl a `Blitz`-be töltve megnézhető a mostani lecke teljes, megjegyzésekkel kiegészített kódját, bár mostanra már biztosan képes vagy magadtól is megfejteni a kódot. Itt találhatod meg a `játék Blitz`-el lefordított, futtatható változatát is, amelyen kijavítottunk néhány hibát is. Reméljük a múlt havi és a mostani rész után már letisztult a kép a kezdő programozókban is, *Blitz Basic*-ben. A harmadik részben meg is egy kis ráadás tartogatunk számokra. **PCF**



A játéknak a lecke végére valahogy így nézhet ki. Nehogy kihagyd a következő részt, ahol az ellenfeleket adjuk a programhoz!

Jövő hónapban

A következő havi számban ellenfeleket (és mesterséges intelligenciát) készítünk, valamint kicsit feldobjuk a külsőket egy pár trükkkel. Rendeld meg már most!

Megjelenik szeptember 1-jén!

Adatmentés az Office XP-vel

Az Office XP egy rakás új adat-visszanyerési tulajdonsággal gazdagodott, amely segít elkerülni a katasztrófát.

NEM SZÁMÍT, MILYEN ÓVATOS VAGY, előbb vagy utóbb szembekerül az azzal, hogy a géped lefagy, mikor az Office XP-vel dolgozol, egy valamire biztosan nem vágsz: adatvesztésre. A Word mindígy is jó adat-visszanyerési tulajdonságokkal rendelkezik, hiszen automatikus másolatokat és automatikus mentést kérhet, valamint magától megpróbálja visszahozni a legutóbbi munkádat, ha a Windows a Word dokumentumok elmentése nélkül állt volna le. Az Excel sajnos az automatikus mentést egy külön installálható kiegészítőként kezeli, amelyet az Office többi része után kell telepíteni; és a többi Office alkalmazás sem kínál a Word-höz hasonló lehetőségeket.

Az Office XP számos eszközt kínál, hogy munkád ne vesszen kárba még akkor sem, ha már a Word 2002 és az Excel 2002 cserbenhagyta. Mielőtt az alkalmazások a Windows leállásakor bezáródnának, megkapod a lehetőséget a mentésre, de ha esetleg ez sem működne, az Office XP a lehető legjobbat tesz: csak a munkádat és az ideiglenes fájlokból, ezek működését egyébként te is beállíthatod, és hogyha a megfelelő módon hangolod be őket, egyáltalán nem történhet adatvesztés.

Persze nem ez az egyetlen módja az adatok sérülésének az Office XP azonban védelmet kínál az olyan rangoló programok ellen is, mint például a vírusok.

...ami menthető

Az adatvesztés elkerülésének legegyszerűbb módja az, hogy rendszeresen mented a fájlokat, és ezt a lehető legkönnyebben a program képes automatikusan elvégezni. A Word 2002-ben, az Excel 2002-ben és a PowerPoint 2002-ben megadhatod, milyen időközönként szeretnél

Az Office XP figyelni az alkalmazásait, és előbb figyelmeztet, hogy az adott program nem válaszol, mielőtt észrevenné.

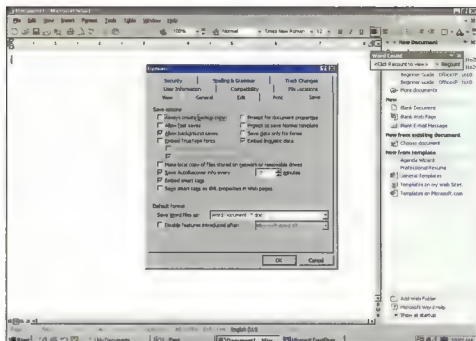
automatikus mentést kérni; az Outlook használata közben pedig nyugodtan szüneteltesd a Word 2002 adat-visszanyerési lehetőségeire.

Az automatikus mentés opcióit mindhárom programban az Eszközök/Beállítások menüpont Mentés oldalán állíthatod, de mindhárom programban más és más lehetőségeket kapsz. Azt mindegyik szoftvernél beállíthatod, milyen gyakran kérsz automatikus mentést – az alapbeállítás 10 perc, de azt akár további is növelheted, vagy teljesen kikapcsolhatod.

Az Excel 2002 lehetőséget ad arra, hogy megadod, hova kívánod menteni a visszanyert adatokat; és a Word 2002 automatikus szolgáltatást nyújt arra az esetre, ha épp egy automatikus mentés után gondolkodsz meg magad. Az éppen szerkesztett dokumentumról mindig készült helyi verzió is, így ha hálózati meghajtóra mentesz, esetleg hordozható winchesterre dolgozol, mindig lesz az aktuális gépen is egy példányod.

Baleseti helyszínelés

Az alkalmazások lefagytak, most is lefagynak, és mindig is le fognak fagyni – és nincs semmi olyan dühítő, mint amikor nem tudod elmenteni az utolsó pár perc-



A Word 2002, Excel 2002 és PowerPoint 2002 automatikus mentési lehetőséget – csak kattintás az Eszközök menü/Beállítások menüpontjára, hogy megkapd a fenti képernyőt.

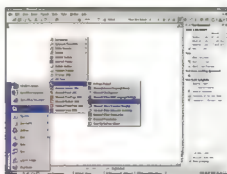
nyi munkádat, mielőtt lezárna az alkalmazást. Az Office XP figyelni az alkalmazásait, és néha előbb figyelmeztet arra, hogy az adott program nem válaszol, mielőtt még te felfigyelnél erre. Ahelyett, hogy simán lezárna a programot, elmentheted az aktuálisan szerkesztett dokumentumokat. Az Office XP még azt is megkérdezi, hogy elküldje-e a lefagyás részleteit a Microsoftnak, hátha hibás a program, és elküldés előtt te is megnézheted a részleteket.

Ha az Office XP nem vette volna észre, hogy egy adott alkalmazás lefagyt, a Start menü/Programok/Microsoft Office Eszközök programcsoportjából megtekinthető az Application Recovery szoftvert; ez kiállítja a jelenleg futtatott Office XP alkalmazásokat, valamint azt, hogy válaszolnak-e a Windowsnak. Itt lecsukhatod vagy újraindíthatod a problé-

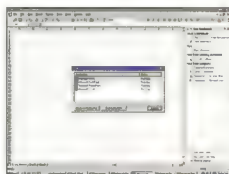
más szoftvereket, és persze mindezek elől elmentheted dokumentumaidat.

Akár az Office XP programkezelőjevel zártad le az alkalmazást, akár Windows leállás miatt állt le a program, adataid mindenekelőtt mentésre kerülnek. AutoRecovery fájlokként Word 2002, az Excel 2002 és a PowerPoint 2002 indításkor felhoz egy listát az ilyen fájlokkal, ahol egyébként listázásra kerülnek az eredetiek is, ha inkább azokat folytatnád. Itt láthatod még a dokumentumok mentésének dátumát és idejét, így könnyen eldöntöd, melyikkel akarsz tovább dolgozni.

Ha nem tudsz megnyitni egy fájlt az Excel 2002-vel vagy a Word 2002-vel egy lefagyás után, válaszd az Excel vagy a FastSave (gyorsmentés) dokumentumformátumra kényszerítést, hiszen ezekben nem tárolódik a dokumentum tényleges tartalma, csupán módosítások

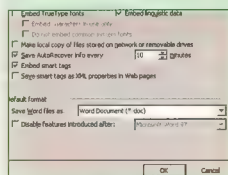


Az Office XP adat-visszanyerési eszközei a Start menü/Programok/Microsoft Office Eszközök menüpont alatt találhatók.

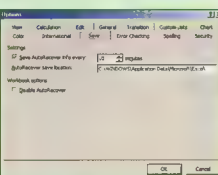


A jelenleg futó Office XP alkalmazások listája és állapota olvasható ezen a képernyőn.

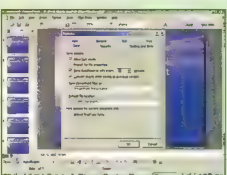
Kerüld el az adatvesztést az Office XP használatával!



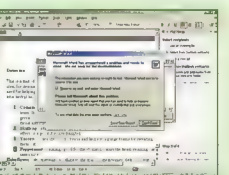
1 A Word 2002 több opcióval rendelkezik a dokumentumállyelületről, mint az ősszes többi alkalmazás. Más gépeken tárolt fájloknál például helyi másolatokat készírt, arra az esetre, ha megszakadna a kapcsolat. Auto-matikus adat-visszanyerési lehetőségeket is kínál az Eszközök/Beállítások menüpont alatt.



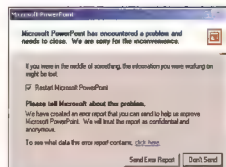
2 Az Excel 2002 már jóval kevesebb lehetőséggel kecsegtet a Beállítások menü hasonló oldalán, de legalább nem kell kiegészítő telepítés az Automatikus mentés opcióit, és nem kérdz rá minden alkalommal az alkalmazás, hogy valóban menteni kívánod-e az adatokat.



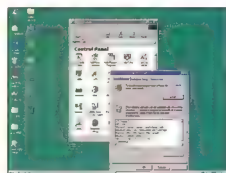
3 A PowerPoint 2002 esetében csak azt választhatod ki, milyen gyakran akarsz menteni. A PowerPoint is lehetővé teszi a FastSave (gyorsmentés) alkalmazását, amely tárolja a fájlt legutóbbi mentése óta végrehajtott változtatásokat – ezáltal gyorsul a mentés, de a fájl mérete és a töltési idő.



4 Ha bármelyik Office XP program nem válaszol, a következő párbeszédablak jelenik meg. Itt lezárhatod az alkalmazást, de előtte még a fájlt is elmentheted. A Microsoft az összes lefagyásról gyűjt adatokat, így nem kell külön telefonálnod vagy levelezned az Office felkijárási lehetőségeit.



Az Office XP figyeli a futó alkalmazásokat. Ha hibát észlel, felajánlja a lehetőséget, hogy jelentést küldj a Microsoftnak.

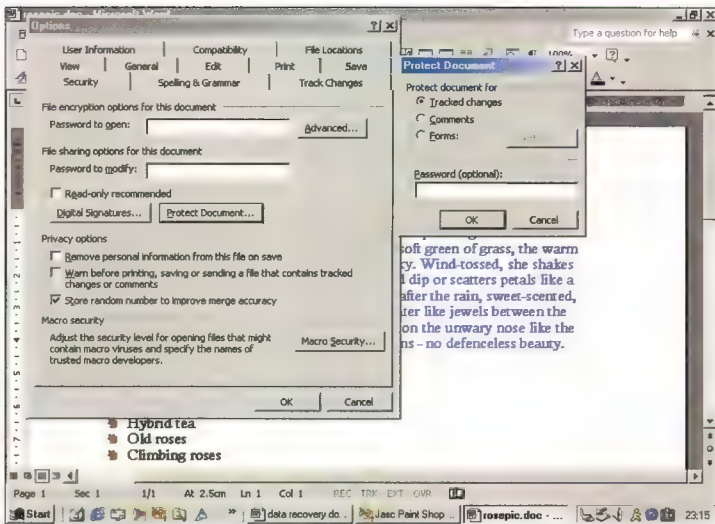


Ha megőrjítenek a Visual Basic vírusok, az egészet el is távolíthatod a gépedről a Programok hozzáadása/eltávolítása menüponttal.

listája. Ilyenkor a Fájli menü Megnyitás pontjából a Megnyitás gomb melletti Megnyitás és javítás-ra kell kattintani, és az Office XP ilyenkor megpróbálja a bosszuszendi az elveszett dokumentumot. Ugyanitt kapsz lehetőséget arra is, hogy megnyisd a dokumentum egy, csak olvasható verzióját, amelyet nem módosíthatsz véletlenül.

Ha nem akard, hogy mások módosíthassák – vagy akár megnezhessék – dokumentumaidat, jelszóval védte teheted őket. Ez egy új lehetőség a PowerPoint 2002 esetében, a Word 2002, valamint az Excel 2002 pedig sokkal hatékonyabb kódolási eljárásokat kapnak (amely a 128-bites CryptoAPI-t használja) – bár azért, hogy a régi fájlokkal is dolgozhassál, alaphelyzetben a régi kódolási módszert alkalmazza.

Ha a dokumentumaidat más emberek is el akarod küldeni, digitális aláírással biztosíthatod, hogy az adott fájlt valóban tőléd származik, és hogy senki sem módosította közben. Kell szerezned egy úgynevezett Certificate-t – például a VerSign weboldalon. Az Ennek segítségével képezhetsz digitális aláírást, amivel azonosíthatod dokumentumaidat. Kattints az Beállítások menüpont Biztonsági beállít



Az Office XP alkalmazások biztonsági beállításai jelentősen javultak az eddigi verziókhöz képest – szinte minden testre szathalhsz a Beállítások menü/Biztonsági beállítások oldalán. A Word 2002 segítségével még digitális aláírást is csatolhatsz dokumentumaidhoz.

Az Outlook 2002 szintén számos biztonsági beállítással gazdagodott: pl. figyelmeztet, ha egy program megpróbálja elérni a címlistádat.

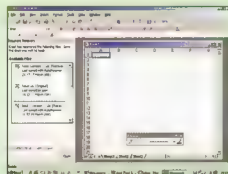
tások panelének Digitális aláírás gombjára, hogy új aláírást készíthess, vagy aláírhatsz a dokumentumot.

Biztonságban

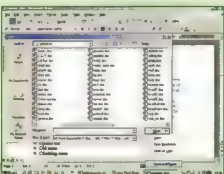
A lefagyások nem az egyetlen módjai az adatvesztésnek. A makró-vírusok, amelyek képesek a Word 2002 és az Excel 2002 fájlokat tönkretenni, igen elterjedtek, és a Visual Basic makrók valamint a Visual Basic scriptek segítségével, az Outlook címlistáit felhasználva képesek továbbterjedni. Az Office XP új biztonsági lehetőségeket kínál, hogy megvédjen az ilyen támadásoktól, amelyek az Eszközök/Beállítások menü Biztonsági beállítások oldalán kaptak helyet az összes alkalmazásban.

Alaphelyzetben az Excel 2002 és a PowerPoint 2002 magas makró-biztonsági beállításokat használ, amelyek csak olyan makrókat engednek futtatni, amelyek digitális aláírással ellátott dokumentumhoz tartoznak – sőt, még ezt a digitális aláírást is el kell fogadnod, hogy megnyisd a makrókat. A Visual Basic szerkesztő, valamint a VBProject szintén kikapcsolható, ezzel is tovább növelve a biztonságos dokumentumkezelés esélyeit. Sőt, ha egyáltalán nem is használ makrókat, a leggyorsabb, ha a Vezérlőpulton található Programok hozzáadása/eltávolítása ikonra is installálod a makró-támogatást – igaz, hogy ezzel együtt számos Office XP lehetőséget is elveszítesz.

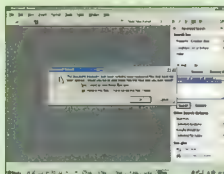
Az Outlook 2002 szintén számos biztonsági beállítással gazdagodott. Figyelmeztet, ha egy program megpróbálja elérni a címlistádat, vagy annak használatával kísérletet meg lehet küldeni – ezt a szolgáltatást kimondottan az olyan vírusok kiszűrése érdekében tették ki, mint a híres I Love You, amely valószínűleg az összes számítógép-felhasználó számára ismert. Az alapértelmezett internet biztonsági zóna az Outlook-nál jelenleg a tiltott site-ok, az eddigi szokásos internet zóna helyett, ennek köszönhetően pedig az aktiv script-futtatás kikapcsolására került, ami megátolja a VB-makróvírusok elindulását. Szintén lelt bizonyos kiterjesztéseket, amelyek e-mailben érkeztek: ilyenek például az .EXE és a .BAT fájlok, amelyek futtatásához először le kell mentened, majd onnan el kell indítanod – csak azért, mert elolvastad egy e-mailt, nem indulhatnak el. Ha önálló Office alkalmazásokat készítesz, ajánlott megnevezni, hogy ezek együttműködnek-e az új Office biztonsági beállításával. **KCF**



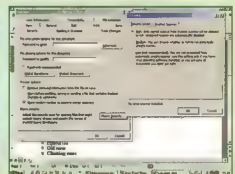
5 Mikor megnyitod egy előzőleg lefagyott alkalmazást vagy egy olyat, amelyet a Windows fagyás közben zárt le – megjelenik a visszahozható dokumentumok listája, shonnan kiválaszthatod, hogy a fagyás előtti ill. a mentett verziót kívánod-e tovább dolgozni.



6 Ha nem ugrik elő ez az ablak, vagy találsz egy megnyithatatlan fájlt, a Fájli menü Megnyitás pontjából a Megnyitás és javítás opcióját kell megnyitni a fájlt, az Office pedig megteszi a tőle telhető.



7 Ha nincs szükség az Office XP által automatikusan elmentett fájlokra, bezárhatod a panelt, és tovább dolgozhatsz. Bizony ezután bezár az alkalmazást, kapsz egy emlékeztetőt, hogy letölthetnéd a fájlokat, vagy megnezheted őket.



8 Védj a dokumentumaidat a vírusok ellen – csak olyan makrókat futtasd, amelyeken megbízol. A legtöbb felhasználó nem is használ makrókat, és több száz ismert makró-vírus létezik – az Office XP biztonsági beállításában korlátozhatod vagy letilthatod a makrók használatát.

Légy génszakértő!

Találd meg gyökereidet a CD-mellékleten található Family Tree 2.0-val! Ha segítségre van szükséged ezen a területen, ne keress tovább!

ATÖRTÉNELEM NAGY RÉSZÉT lelkes amatőrök írták – legalábbis így tartja a mondás. És ez talán azt jelentené, hogy a kutatást kizárólag egy kiválasztott kör tagjai végezhetik? Semmiképpen sem. Ahogyan egyre több ember kezd el érdeklődni a genetikai után, akárcsak amatőr szinten is, ez a terület egyre népszerűbbé válik. Sőt, az is valószínű, hogy sokkal többen játszanak a családi detektív szerepet.

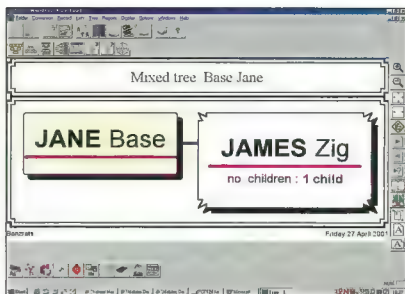


ha mindez nem kerülne olyan sok időbe – és itt jön képbe a Family Tree 2.0. Ennek a programnak a segítségével sokkal könnyebbé válik a kutatás.

Ahhoz, hogy a legjobban kihasználd a FT2 képességeit, először érdemes néhány alapvető fontosságú adatot összegyűjteni. Például ha a családfakutatásba akarsz belekezdeni, írd le mindent, amit már sikerült kideríteni. A lehető legtöbb tájékoztató pontra lesz szükséged – születési nevek és helyek, teljes nevek, házasságok, testvérek; ezekből az építőkövekből építheted fel a családod történetét. Minél több információt gyűjtesz össze, annál gyorsabban haladsz majd. Hogy milyen messzire sikerül visszamenned a történelemben, csak az adatok száma határozza meg.

Mikor már fellelpettett és elindítottad a programot, kész vagy az kutatásra. Kezdd a Create New Folder (új mappa létrehozása) funkcióval. Egy va-

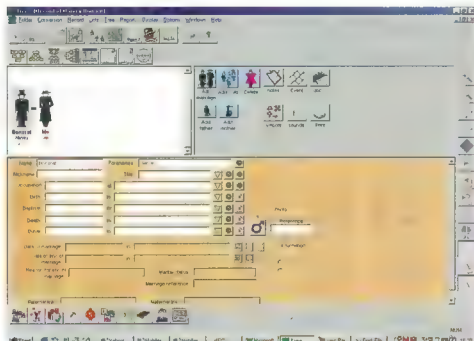
▶ **Kitalálhatod, hol romlott el minden – lejjár a család fekele bárányára...**



rászló indul el, és villámgyorsan végigkálauzol az indulási procedúrán – ha akard, még fényképeket is feltölthetsz. Most vidd be egyenként a családod tagjainak adatait, a házasságokkal, született gyerekekkel stb. együtt. Nem-sokára elkészül a könnyen használható és átlátható családi adatbázis, amelyet bármikor frissíthetsz ill. módosíthatsz.

Ennek segítségével gyorsan kiderül, hol hiányoznak még adatok, és hogy mit kell újra ellenőrizni. Mikor a kutatásod már egy magasabb szintre ért, a Family Tree 2.0-val még egy családfát is rajzolhatsz, mindezt weboldalakra rakhatod, és így tovább. Használatra nagyon egyszerű, és a varázslók segítségével nagyon gyors az adatbevitel. **PC**

Nemsokára elkészül a könnyen használható és átlátható családi adatbázis, amelyet bármikor frissíthetsz



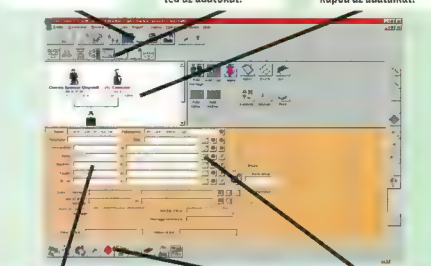
A Family Tree 2.0-val kézbé kapod azt a szórakoztató lehetőséget, hogy összehajszolt családtagjaidat legkedvesebb ismerőseiddel.

Alapvető ismeretek

Ezzel az opcióval kereshetsz az adatbázisban. Itt látható a család összes tagja.

Itt kiválaszthatod a fa elrendezését. A gombokkal gyorsan és egyszerűen rendszerezheted az adatokat.

Ezen a panelen jelenik meg a rokonsági diagram. Az egyéneknek duplán kattintva megkapod az adataikat.



Mint egy adatbázisban, itt is beírhatsz a személyes adatokat – olyan, mint egy regiszter az elhunytakról...

Ennek az eszköztárnak a segítségével viheted be az olyan speciális infókat az adatbázisba, mint a házasságok.

A legördülő menükkel (pl. születési bizonyítványok) meggyorsíthatod az adateitést.

Angol arisztokraták

Ismerkedj meg a Family Tree 2.0-val a CD-n található példa-dokumentum segítségével.



1 Kattints az Open Folder-re, és válassz ki egy előzőleg létrehozott minta-adatbázist. Esetünkben ez a Royal Family lesz – ezután az Open Folder-rel egyenesen a kezdőoldalra kerülsz.

2 Kattints a sárga fa-ikonra az eszköztárral balra. Ez az ősök családfája – megmutatja az összes adatbázisban tárolt rokont. Válassz ki egyet – legyen mondjuk Alfred The Great – és rögtön láthatod az őseit.

3 A jobboldali eszköztárral közeleithetsz és tálálhatsz. Ha rákattintál arra, akire kíváncsi vagy, duplán kattintva az adatlapon a fő adatbázis képernyőre jutsz. Itt látható és módosítható az információkat.

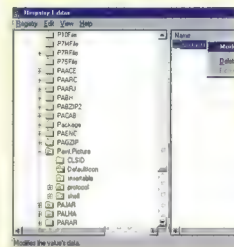
4 A fő képernyőn összekötheted az egyes embereket egymással, a kapcsolatokat használatával. Hangokat és dokumentumokat is rendelhetsz hozzájuk, ha erre vágysz. Alfred idejében még nem léteztek a születési bizonyítványok, így ezzel itt nem kell bajlódnod.

Képek böngészése

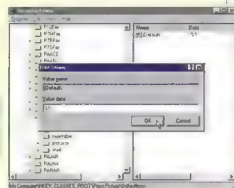
Fejleszd a Windows Explorer képnézetési lehetőségeit.

A Registry-ben található Bitmap grafikai kapcsoló hatékony képnézetet váltóztatja a Windows Explorer-t. Az általánosan használt ikonok helyett a böngésző az eredeti képek kicsinyített mását rajzolja majd ki. A bitmapek ilyenkor nem csak az Explorer-ben látszanak, hanem akár egy sima Megnyitás parancs is használja őket, így a képfájlok megnyitásokra kaphatsz egy előzetest is.

Sajnos ez a lehetőség csak a hagyományos Windows bitmapekre áll, emellett észrevehetően lelassítja a rendszert, de ha nincs elegendő tömörítetlen kép, aligha veszed majd észre a különbséget.



1 Válaszd ki a Start menü Futtatás pontját, írd be: **regedit**, és nyomj enter-t. Kattints duplán a **KEY_CLASSES_ROOT**-ra, azután a **PaintPicture** és a **Default Icon** megnyitása következik. Kattints a jobb oldali Value-n a jobb gombbal, és válaszd ki a **Modify...**-t.



2 A beviteli mezőbe írd be: **%1,***, majd nyomj **OK**-t. Most indítsd újra a Windows-t és nyisd meg a Windows Explorer-t. Láthatod, hogy a képfájlok most apró képeként jelennek meg. Válaszd a Nézet menüből a Nagy Ikonok-at, ha töl kicsinek találod a képeket.

Könnyű scrollozás

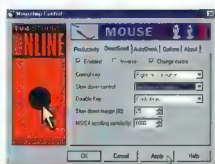
Cseréld le az egérgörgőket!

A MOUSEIMP EGY APRÓ ALKALMAZÁS, amely a Windows minden indítástól elindul, és amely kiváltja az egérgörgőt azzal, hogy a jobb egérgombot egy hasznos kis ablakgörgő-eszközzé alakítja.

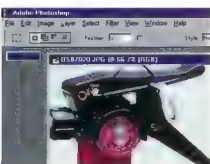
Ahhoz, hogy egy görgős egérre függetlenül görögés a képernyőt, a görgőt folyamatosan fel ill. le kell tekerni – a Mouseimp használatával a jobb gombot lenn tartva megragadha-

tod a dokumentumot, és arra húzod, amerre akard – akár oldalirányba is elvonszolod a dokumentumot. Ezenkívül a sebességét is állíthatod a számodra megfelelő mértékig.

Mikor befejeztél, csak engedj el az egérgombot. A Mouseimp ösztönösebb használatra épít, mint az egérgörgő, és gyorsabb is.



1 A konfigurációs képernyőn jó pár módon különböző sebességre beállíthatod a Mouseimp-et – ezt a képernyőt a rendszertálcán található Mouseimp ikonra történő dupla kattintással érheted el.



2 Mikor lenyomod a jobb oldali egérgombot egy dokumentumon, legyen az képfájl, szövegfájl vagy weboldal, az egérkurzor egy kézzé változik, amellyel megragadhatod a dokumentumot, és tetszőleges irányba húzhatod.

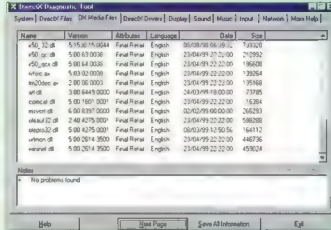
DirectX diagnózis

Problémád vannak a DirectX-szel? Javítsd ki a hibákat a Dxdiag használatával!

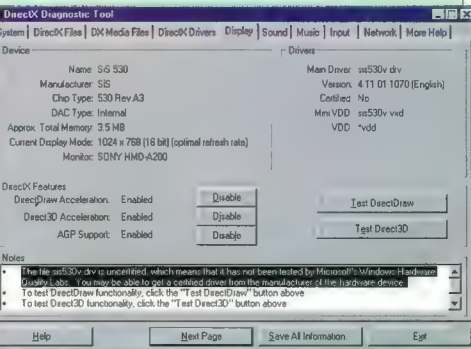
E GY HATÉKONY ALKALMAZÁS, AMELY használatával már nem szorulsz találgatásokra – a Dxdiag a Microsoft API újabb verzióinak részeként kapható. Ára készült, hogy megválassza a három alapvető kérdést: rendben van-e a jelenlegi DirectX verzió, a megfelelő hardver driverrelk installálód-e a gépére, illetve a rendszer optimalizálva lett-e a DirectX-re. Amennyiben hibát

észleltél, érdemes újra installálni a driveret.

Az összes komponensre letesztelheted a DirectX-t hang, zene, grafika tekintetében, és kikapcsolhatod a problémás hardvergyorsító lehetőségeket. Ha magával a DirectX-szel van probléma, a www.microsoft.com/directx oldalon találhatsz további információkat ill. letöltéseket.



1 Kattints a Start menüre, ott válaszd ki a Futtatás opciót, írd be: **dxdiag**. Ha telepítési problémád vannak, a DirectX Fájlok és a Média fájlok lapján megtalálod a problémamórsát.



2 A Megjegyzés panelen olvashatsz, felismered-e valamilyen problémát a program. Ne agudj, ha nem hivatalos driverrelk olvasol – ez csak annyit jelent, hogy a Microsoft nem tud róla. Egyéb hibák esetén érdemes az adott driver újratelepíteni.

3 Ha minden rendben van, próbáld meg tesztelni futtatni a hang és képi lapokon egyaránt. Ha itt valami gond támad, csökkentsd a hardvergyorsítást.

Regisztrációs adatbázis tények & trükkök

Windows Készítsünk másolatot, és már bütykölhetünk is

SMERŐS WINDOWS ASZTALUNK MÖBÖTT EGY OLYAN világ rejlik, amelyet eddig kevesen láttak és még kevesebben fedeztek fel. Ez a regisztrációs adatbázis (Registry). A regisztrációs adatbázis – a rendszer-konfigurációs beállítások adatbázisa – tartalmazza a hardverek alapbeállításait, az eszközök listáit, a képernyő beállításait, az asztalkonfigurációt, a beépített információkat, a fájlasszociációkat és a felhasználói profilokat. Ez az információkhoz két bináris fájlba van belesűrítve: a WINDOWS könyvtárban lévő SYSTEM.DAT és USER.DAT fájlba (utóbbi valójában a SYSTEM.DAT részhalmozza).

Másoljunk a biztonsáért!

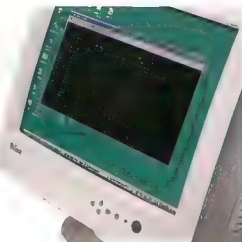
A regisztrációs adatbázis sokak számára rejtély, amelyet jobb békén hagyni – és sok esetben ez igaz is, hiszen az újabb Microsoft operációs rendszerekben rendszerünk olyan részeit konfigurálhatjuk, amelyeket korábban csak a Registry-ből tudtunk elérni. Más esetekben azonban a Registry megpiszkálása mind a kintet, mind a teljesítményt javíthatja. Egy-két húzással saját legördülő menüt készíthetünk, átdolgozhatjuk a programindító beállításokat, vagy a hálózati beállítások, a memóriabeállítások és a modemteljesítmény kapcsán finomhangolhatjuk a rendszerünk teljesítményét.

Természetesen a Registry megbütykölése problémákat is okozhat, sőt akár még a bootolás is gondot jelenthet. De ez ne tántorítson vissza minket – csak pár egyszerű szabályra kell emlékeznünk. Az első: Csináljunk biztonsági másolatot az adatbázisról, mielőtt bár-

mit is változtatnánk (nemsokára a hogyan is eláruljuk). A második: Gondoljunk arra, hogy minden változtatásunk azonnal életbe lép. A harmadik: Néhány trükk csak a Windows 95 alapú operációs rendszereken (pl. Windows 98 és ME) működik. Ha operációs rendszerünk az NT vagy a 2000, ezek a hűzők komoly kárt is okozhatnak a rendszerben. Józan ésszel tevékenykedjünk, és csináljunk olyat, amit nem értünk. A regisztrációs adatbázis nem a kísérletegetés helye.

A regisztrációs adatbázist a Regedit Editorral szerkeszthetjük, ezt pedig a Start → Run utasítások után a REGEDIT beírásával, majd az OK-ra kattintással érhetjük el. Hat kulcsot látunk a REGEDIT ablak bal oldali részén; mindegyik olyan alkulcsokat és adatértékeket tartalmaz, amelyeket jobb oldalt editálhatunk. Az elkövetkező oldalakon a Registry-átvitás példái mutatjuk be. Gyérünk, érdemes próbálkozni – de csak miután a mellékelt utasítások alapján biztonsági másolatot készítettünk. **PT**

JÖVŐ HÓNAPBAN ÚJABB REGISZTRÁCIÓS TRÜKKÖK

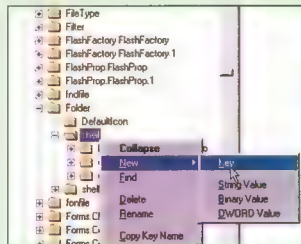


Windows 95

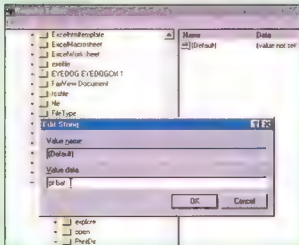
Operációs rendszerünkben nincs SCANREG program. A WINDOWS könyvtárban tart egy másolatot, de ez általában haszontalan, mert akkor készül, amikor Registry hibás lesz. (Hogy mi ebben a logika?) Jó hír, hogy manuálisan, a Windows interfészen át is készíthetünk másolatot. Nyissuk meg az Explorert, menjünk a WINDOWS könyvtárba, és a két bináris fájlt (SYSTEM.DAT, USER.DAT) másoljuk egy biztonsági könyvtárba. Ha beüt a krach, még mindig bootolhatunk egy DOS promptba, a következő utasítással pedig visszaállíthatjuk az eredetit: C:CD \Windows ATTRIB -R -H -S *.DAT COPY C:\Backups*.DAT (itt a Backups az a mappa, ahová az eredeti bináris fájlokat tettük).

A könyvtártartalom auto-nyomtatása

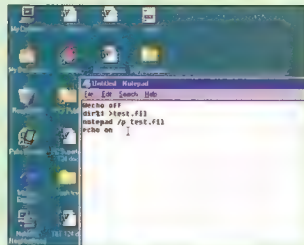
Hogyan adjunk hozzá egy jobbiktinttásos opciót a mappák tartalmának nyomtatására



1 A Regeditben menjünk a HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\Shell menüre. A jobb gombbal kattintsunk a Shell menüre és csináljunk egy új kulcsot, PrintDr néven.



2 Válasszuk ki a Commandot, kattintsunk rá kétszer a Default értékre, amely a jobb oldali ablakban jelenik meg. Ekkor az Edit String párbeszédpanel jelenik fel. Írjuk be, hogy PT.BAT és kattintsunk az OK-ra



3 Nyissuk meg a Notepadet és írjuk be a következőt:
@echo off
dir %* > test.txt
notepad /p test.txt
echo on



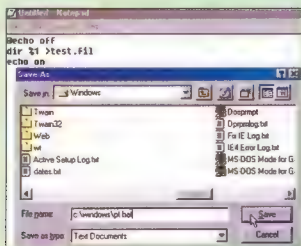
Windows 98

Az operációs rendszer naponta felülírja a regisztrációs adatbázist, sőt másolatot hagy a WINDOWS\SYBCKUP könyvtárban (pl. RB000.CAB, vagy RB001.CAB). Ha valami hiba történik, bármelyik változatot visszaállíthatjuk a) egy igazi DOS promptba bootolva (válasszuk a Restart in MS-DOS Mode-ot a Start menüben, vagy nyomjuk le az F8-at bootoláskor, s válasszuk ki a Safe Command Prompt-ot a Windows Startup menüben), aztán b) írjuk be a C:\ promptnál a SCANREG utasítást. Kattintsunk a Start gombra az első képernyőn, s a View Backups gombra a másodikikon. Dátum szerint tekinthetjük át a változatokat és kiválasztathatjuk, melyik a megfelelő.

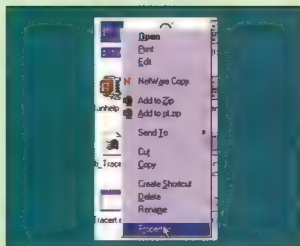
Windows ME

Az Accessories-System Tools mappában található System Restore elemmel térhetünk vissza a regisztrációs adatbázis régebbi változatához. Ha a Registry annyira beteg, hogy nem tudunk a Windows interfészbe bootolni, egy DOS-prompttal és egy tartalék floppy bootlemezrel tudunk bootolni, aztán a C:\ meghajtón a SCANREG futtatásával állíthatjuk vissza a régi változatot (mint a bal oldali Win 98 részen).

A regisztrációs adatbázis sokak számára rejtély, amelyet jobb békén hagyni.



4 Mentés el a Notepad fájlt a Windows könyvtárba PT.BAT néven.



5 Nyissuk meg a Windows Explorert. Keressük meg a PT.BAT-ot a Windows könyvtárban és jobb gombbal kattintsunk rá. Válasszuk a Properties-t és menjünk a Program fülhöz. A Run legördülő menüből válasszuk a Minimized opciót. Válasszuk ki a Close-t az Exit dobozban. Az Apply kattintása után zárjuk be az ablakot.

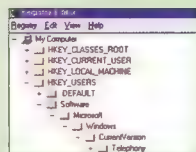
Egynél több HD?

Váltsunk helyszínt

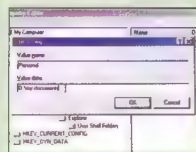
A Dokumentumok vagy az Asztal másra is kerülhet, mint a C:\ meghajtóra...



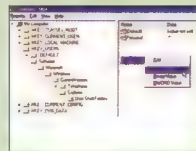
1 Hozzunk létre Dokumentumok és Asztal könyvtárakat a második merevlemez és másoljuk a tartalmukat az új könyvtárakba.



2 A Regeditit megnyitva a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\UserShell Folders-be.



3 A Dokumentumok könyvtár megváltoztatásához kattintsunk kétszer a Personal stringre és változtassuk meg az új Dokumentumok könyvtár elérési útját (pl. D:\Dokumentumok).



4 Az Asztal áthelyezéséhez hozzunk létre egy új stringet és nevezzük el Asztalnak. Változtassuk meg a string értékét az új Asztal mappá helyétől függően (pl. D:\Asztal). Indítsuk újra gépet, hogy életbe lépjenek a változások.

Windows Tippek

Gyors segítség a rendszerünk tesztre szabása

Nagyítsunk

Zoomjáték

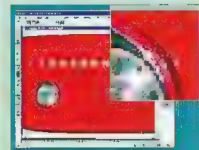
Ha a képeket kicsiben és nagyban is látni akarjuk? Használjuk a Windows nagyítóját.



1 Nyomjuk meg a Start gombot, válasszuk a **Settings** → **Control Panel**-t, és kattintsunk kétszer az **Add/Remove Programs** ikonra. Vátsunk a **Windows Setup** fülre és vájunk kicsit, amíg a Windows gondolkodik.



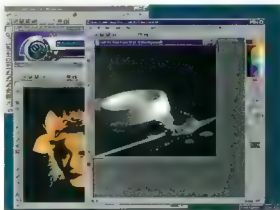
2 Kattintsunk kétszer az **Accessability**-re a lista tetején, jelöljük be az **Accessability Tools**-t az új párbeszédpanelben és kattintsunk kétszer az OK-ra (lehet, hogy a gép kérni fogja a Windows CD-t). A zoom eszköz indításához nyomjuk meg a **Start** gombot, válasszuk a **Run**-t és írjuk be: **magnify**.



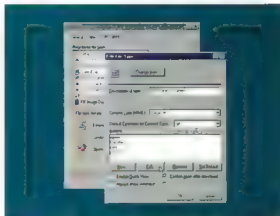
3 A képernyő lejjebb csúszik kicsit, hogy legyen hely a nagyítónak, s egy párbeszédpanel jelenik meg, ahol a beállításokat (pl. nagyítási szint, követés) beállíthatjuk és méretezhetjük, mint bármely más ablakot.

A fájlasszociációk javítása

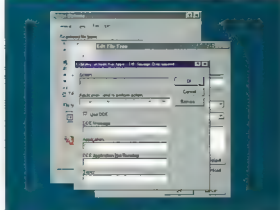
Ha rákattintunk egy fájltypusra, a szülő program megint megnyílik magától? Itt a megoldás...



1 Kattintsunk kétszer egy fájlra, amely szülőalkalmazásban nyílik meg. Tegyük ugyanezt egy ugyanolyan típusú fájlra, s a rendszerint ugyanabba a programba töltődik be. Néha fájl esetében azonban ugyanaz az alkalmazás nyílik meg több változatban, a rendszer erőforrásait pazarolva.



2 Hogy minden fájl ablakként nyíljon meg egy programban, nyomjuk meg a **Start**-ot, válasszuk a **Settings** → **Folder Options**-t (**Tools** → **Folder Options** a WinMe-ben), menjünk a **File types**-ra és keressük meg a fájlasszociációt. Emeljük ki ezt, kattintsunk az **Edit**-re, majd az **Edit File Type** párbeszédpanelben kattintsunk az **Edit**-re.



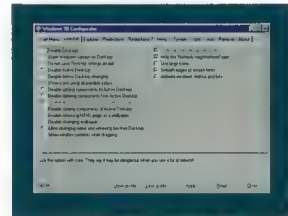
3 Hagyjuk üresen a **Use DDE** dobozt, kattintsunk az OK-ra, majd kétszer a **Close**-ra. Ha ez nem megy, írjuk be az elérési útvonal után: **Open("%%1")**, kattintsunk OK-ra, majd kétszer **Close**-L.

Konfiguráljunk egyet

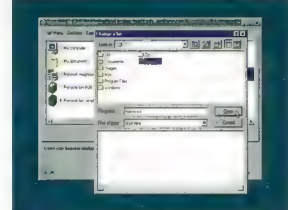
Ezzel a kis letölthető szoftverrel könnyű az ikoncsere, és még sok minden más is.



1 A **Win98 Configurator**a 9x minden változatával fut. A <http://us.freeware.prv.pl/cimn> címen válasszuk a **Download**-t a **Windows Configurator** menüben és válasszuk szerveret a zip fájl letöltéséhez. Ha lejtünk, bontsuk ki egy mappába és kattintsunk kétszer a **w98c.exe** fájlra.

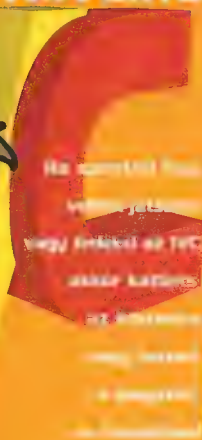


2 A programot nem kell telepíteni. A **Title bar**-nál 10 fül van. Mindegyik mintegy 20 regisztrációs adatbázis-beállításhoz nyújt hozzáférést. E akarjuk távolítani az **IE** ikont az **Asztal**-ról? Csak át kell állítanunk a megfelelő kapcsolót.



3 A **Win98 Configurator** segítségével a „védett” ikonok (pl. **Sajátgép**) beállításait is megváltoztathatjuk. Az **Icons** fülre kattintva, az ikont kiválasztva a **Change** utasítással navigálhatjuk ikonfájlnak.

www.ivc.hu



A MAGYAR RENDŐRSÉG IFJÚSÁGI PROGRAMJA

MP3 DJ-K Figyelmen!

Digital Media Controller



- ⊙ Hardveres MP3 vezérlő,
- ⊙ VISIOSONIC PCDJ 1200SL szoftverrel
- ⊙ Teljes zenei-könyvtár hozzáférés
- ⊙ Korlátlan dalbetöltés a hardverbe
- ⊙ Keresés és rendezés a különböző alcsoportok szerint
- ⊙ Azonnali indítás
- ⊙ Automatikus ütem-összeillesztés
- ⊙ RS 232 csatlakozás



1144 Budapest, Nagy L. Kir. U. 101.
Tel./Fax: 363-5080
E-mail: pako@pako.hu

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

Segítség

Akár egy megvadult vaddisznó, amelyik egy őszi délutánon elszabadul a tölgyfák alatt, Zsolti újabb kötegyeni technikai kérdést és elő az olvasói kérdések puha talajából.

Zsolti



Egy kis segítség...

PCF Segítség

1021 Budapest,

Hüvösvölgyi út 54.

pcfformat@unitedmedia.hu

Miért van tele a világ olyan eszközökkel, amelyek senkinek sem keltenek, csupa hasznos holmi helyett? Megmondom, hogy miért. Azért, mert az elektronikával foglalkozó cégek először elkészítik, amit el tudnak, majd megpróbálnak rá igényt teremteni; ehelyett inkább egy listára volna szükségük, a valóban használatos dolgokról. Ez kihat a netre, és a magyarközség szavazhatna az egyes darabokra; a lista pedig automatikusan sorrendbe rendezné, és a tetejére kerülne a legnépszerűbb darabok. Ezután, mikor a Samsung vagy a Motorola fejlesztési osztályának lenne egy szabad délutánja, megnézhetnék, mire van szüksége a nagyvilágnak, és egyből sikerdarabokat dobhatnának a piacra.

Kedzettel lenne is néhány javaslatom. TV, amelyen egy gomb lenyomásával a távirányító 50 méteres körzetben csipogni kezd, hogy megtalálhassam; egy beépített lézeres „mérészsalagal” rendelkező mobiltelefon. És végül, de nem utolsósorban egy olyan PC, amelynek az egyes elemei LEGO kockákként illeszkednek össze, amelynek összes eszköze egy szabvány-csatlakozót használ, és amelyet tetszőlegesen konfigurálhatok, a teljesítménycsökkenés veszélye nélkül.

Ha valaki rendelkezik az itt felsoroltak egyikevel, ne habozzon felhívni...

Indulás...

Csatold be magad, és vedd ki a kontaktlencséidet. Indulunk, és lehet, hogy rázós utunk lesz.



Kétségbeesés

Néha, mikor bekapcsolom a PC-met, csupán egy Tiny logót hajlandó kiírni, és aztán csak áll ott. A logó egyébként mindig bejön, de általában utána a gép csipog egyet, és elindul a Windows. Beszéltem az iskolában a számítéctanárral, ő pedig azt mondta, lehet, hogy a processzor az utolsókat rúgja; mikor azonban megemlítettem neki, hogy ez csak néha fordul elő, azt válaszolta, hogy próbáljam meg resetelni a BIOS-t, mivel rosszak a beállítások. Megpróbáltam, de semmi sem történt; és a gép ezt csak indításkor csinálja. Ha ezen továbbjutok, minden szépen működik, és játszhatok a Half-Life-fal. Kérlek, javasolj valami megoldást, mert az indításkor történő lefagyás nem túl egészséges dolog.

„Király”
kiraly84@hotmail.com



Természetesen igazad van, és szerintem lehet, hogy a tanárod az, aki az utolsókat rúgja. A helyes diagnózis a következő: a PC még a POST előtt lefagy, tehát hardverproblémával állunk szemben. A hiba nem állandó, tehát kontaktbárról lehet szó. A logó mindig megjelenik a képernyőn, így nem a videó-kár-

Az alaplap hibáinak mikroszkóp alatti vizsgálataiból legalább egy dolgot rá lehet jönni: túl sok szabadidőd van.

tyád a rossz; a legvalószínűbb a RAM – szedd ki és rakd vissza újra az összes DIMM-et. Ha ez sem válik be, próbálkozz a többi kártyával, a BIOS chippel, végül a processzorral. Ha mindezek után még mindig észleled a hibát, valószínűleg az alaplapon szakadt meg egy vezeték. Ha igazán türelmes vagy, megkeresheted a helyet egy nagyítóval; egyébként pedig szedd össze a pénzt egy új alaplapra.



DVD-másolás

A PCFormat-ban olvastam egy cikket arról, hogyan lehet DVD-filmeket írható CD-re konvertálni.

Nos, csak kíváncsi voltam, hogy ez „elméletileg” lehetséges-e, abban az esetben, ha én ezt „elméletileg” szeretném kipróbálni. Megnéztem a cíkből leírt három web-oldalt, amelyeken elérhető a kódoló/dekódoló szoftver, de a legnagyobb csalódásomra ezekből kettő már nem aktív. Ez a cikke természetesen, vagy rosszul írták le a címet? Kérlek, mondjátok meg, hogyan és hol szerzhetem meg ezt a programot, vagy egy másikat, amely ugyanazt tudja; tényleg fontos lenne, mert nagyon szeretnék „elméletben” DVD-t másolni.

David
srtavid@altavista.com



Nem, nem voltak hibásak a címek, és ezeken az oldalakon már valóban

nem szerezheted meg a programot; azonban a cyberterületen valószínűleg találgatható, a többi olyan gyanús kóddal együtt, amely a törvényesség másik oldalán áll. Ezeket a címeket azonban semmi értelme leírni; így ilyen magazinban való kinyomtatásuk egész biztosan az oldal bezárását eredményezné. Akár azért, mert túlságosan is leterhelné a hasonlóan kísérletező kedvű elméleti tudósok rengeteg látogatását, vagy mert a mozifilm-mogulok pekére leldoztatná valna. A legjobb módszer, ha megpróbálsz magad megkeresni a Neten.

Azonban, ahogy apám is mindig mondta, ha meg akarod szegni a törvényt, csinálj rendesen. Egyetlen olyan embert nem tudnál nekem mutatni, akik ösztönösen kijelenthetnék, hogy saját maguk által elkészített DVD-t akarnak ezzel a programmal CD-re írni. Nem, ti arra apelláltok, hogy kikölcsönzitek a tékából a DVD-t, és lemásoljátok. De ezzel mennyit takarítottok meg? A kölcsönzési díjakat és a DVD árakat figyelembe véve nem olyan sokat, bár az a kérdés kinek mi a sok vagy a kevés. Inkább az a fontos, hogy törvénytelen és később aránytalanul sok veszíthetsz rajta. (Akár még néhány év hűsölés is lehet a kompenzáció.) A megspórolt pénznek akár a többszörösét is megkereszed annyi idő alatt, amennyit igénybe veszel a másolás.



A Windows képernyő jobb alsó sarkában, ahol az óra is található, testre lehet szabni az automatikusan elinduló programokat? Csak azért kérdezem, mert az egyike nem volt szükségem, és manuálisan letöltöttem a szoftvert, azóta pedig a Windows folyamatosan hibát jelez indításnál.

Dzsoni
jonny2001@hotmail.com



A Tálcán (ez volna a hivatalos neve) találgatható programokat valóban testre szabhatod, de ehhez nem elég a fájlok letöltése; el kell távolítanod még azt



a hivatkozást is, amely megmondja a Windowsnak, hogy töltsd be az adott programot. Ezek a hivatkozások lehetnek fájlok az Automatikusan indítás mappában, Registry bejegyzések a win.ini fájl load= vagy run= szakaszában. Az indítások letiltásának legegyszerűbb módja azonban az msconfig szoftver használata (Start menü – Futtatás, és itt gépel be: msconfig.exe) – itt egyszerűen meg kell szüntetni a nem kívánt program melletti jelölőnégyzet kijelölését.

K Regisztrált felhasználó
Nemrégiben újrainstalláltam a Win98-at, és elégtelen a nevetem. Teljes újratelepítés nélkül hogyan tudom ezt kijavítani?
Márk
markmark@freemail.hu

V Rosszul gépeltem be a saját nevedet? Ha valaha is volt ember, aki az Indulás-ra született, az te vagy. Én mondjuk egyszerűen csak megkérdeztem volna, hogyan lehet megváltoztatni a regisztrált felhasználó nevét a Windowsban, hadd gondolja mindenki, hogy kalózverzióm van. Persze lehet, hogy nálad ez a helyzet, és akkor ez a neves dolog problémát okozhat...

Mindegy; a regisztrált felhasználói név (amely akkor látható, ha jobb

Olvasói tippek

Az IES alapértelmezett keresőjének megváltoztatásához kattints a Keresés – Testre szabás menüpont-ra, és jelöld ki a Use one service for all searches-t. Ezután a regedit használatával módosítsd a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main alatti URL-t a kell megváltoztatandó kívánt címre.

gombbal kattintasz a Saját gép-re, és kiválasztod a Tulajdonságok-at) megváltoztatása elég könnyű. Indítsd el a Start menü – Futtatás-ból a regedit-et (írd be, majd nyomj Entert), majd keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion bejegyzést; ezután kattints jobb gombbal a RegisteredOwner értékre, és a Módosítási kiválasztása után írd be az új nevet.

Sajnos, hogyha rákéresel a Registryben a régi névre, előfordulhat, hogy több tucatnyi bejegyzésre találsz, mivel a legtöbb alkalmazás ezt az értéket átmásolja a saját bejegyzésébe telepítéskor. Hogy tipográfiai félreértésedet helyrehozhass, ezeket mind meg kell változtatnod.

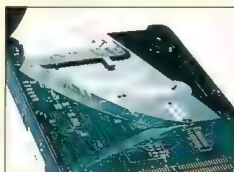
Ha gondod van a kulcsfontosságú információk fejből tartásával, nyugodtan írd fel őket egy papírra, és ezeket tartd kéznél.

Márk
vagyok

Kettős bootolás

Nehéz eldönteni, hogy a süteményt elfogyasztják vagy megeszik? Két oprendszerrel mindkettőt megteheted.

1. lépés Az operációs rendszerek csak a boot szektorból hajlandók betölteni magukat. Ezekből minden merevlemezre vagy partícióra csak egy van, így ha több operációs rendszert szeretnél, particionálnod kell a merevlemez – esetleg vehetsz egy újat is. Ha a meglévő C: meghajtó elég nagy, és még mindig egy csomó szabad hely található rajta, a particionálás lehet az olcsóbb megoldás – azonban a Windows-hoz járó parancsoros segédprogram, az FDISK, particionálás közben minden adatot eltöröl. Ha tehát ezt akarod használni, ments el minden adatot, vagy pedig vásárolj meg a Partition Magic vagy System Commander alkalmazások valamelyikét. Ezek mindegyike képes dinamikusan particionálni, azonban az árukból már megvehetesz egy 6 Gb-os winchester, ami viszont sokkal több mindenre használható...



2. lépés A particionálás közben el kell döntened, milyen fájlrendszert akarsz. Az új merevlemezek gyakran FAT32-vel előreformázva kaphatók, de ha valami másra vágyasz, ezeket is újra kell particionálni. Négy fő fájlrendszer közül választhatsz, és az, hogy melyiket választod, a telepítési kívánt operációs rendszerek függvénye. Linux csak Ext2 partícióra telepíthető, a Windows 95 SR1 és a régebbiek FAT-et használnak, a Win95OSR2 és ettől felfelé (Win98, Millennium, 2000) FAT32-re készültek. Az NT 3.5 és 4 csak az NTFS és FAT partíciókat ismeri, a FAT32-t nem. Ha tehát szeretnél egy Win98-at és egy Linuxot, a megoldás a FAT32/Ext2 kombináció. Ha Windows ME és 2000 a céld, a válasz a FAT32.



3. lépés A Windows 95 és 98 mindig az első drive első partíciójára kell kerüljön. Ezután, ha a FAT-tól vagy FAT32-től eltérő fájlrendszert is szeretnél, ehhez csupán az 1. lépés-ben leírt segédprogramok kellenek. Ezután már csak a boot manager kell beállítani (ez egy segédprogram, amely a legtöbb operációs rendszerhez kapható, és lehetővé teszi, hogy a gép indításakor megadod, melyik meghajtóról / partícióról szeretnél indítani). Egy másik lehetőség, hogy a BIOS beállításokban megadod, melyik meghajtóról szeretnél bootolni; ez kényelmes megoldás, hiszen nem kell minden egyes alkalommal megadnod ezt a meghajtót – azonban a BIOS-állítás miatt ez némileg kényelmetlenebb.



4. lépés A Windows 2000-hoz tartozik egy boot manager, azonban ez csak Windowsokat képes kezelni, Linuxot nem. Ha mindkét operációs rendszert előlőrl installálod, észre először a Linuxot feltenni, hiszen a többiekől eltérő módon a Win2K képes másodlagos meghajtóról/partícióról indulni. Ha egy külső particionálóeszköz használsz, bizonyosodj meg róla, hogy kompatibilis a Windows 2K-val – a régebbiek nem azok. Ahhoz, hogy a Win2K-t és Linuxot egy gépen használhasd, először telepítsd a Linuxot az elsődleges partícióra a saját telepítőlemezéről, majd ezután a Win2K-t. Itt azonban szükség lesz egy külső gyártó által készített boot managerre, ha nem akard a BIOS-ból állítani a boot meghajtót.



Windows bajok

Most, hogy Bill Gates elvesztette a Leggazdagabb ember címet, a Föld biztonságosabb helynek tűnik.

K **Játékvadász**
Családi PC-nket szövetségessé és internetes vásárlásra használnom; a keresztiaim azonban játszanak rajta, mikor nem figyelek, és azt hiszem, hogy most az egyikük tönkretette. Amikor megpróbálok elindítani a Windows-t, csak egy üzenetet kapok, miszerint nem találja a COMCTL32.DLL-t, és ha ezután OK-t nyomok, csak állt ott a PC és kézzel kell kikopcsolnom.

András

V Nos, ez megeské néha. Azzal, hogy megittottad nekik a játékokat, csupán annyit érte el, hogy titokban csinálják: ahe-lyett, hogy nyugodt, családi környezetben tölthetnek meg agyukat a vér, lövések és a mészárlás képeivel, most adagjukat csupán gyors, ideges részletekben kapathatják meg.

„Mi volt ez a zaj?”
„A fenébe! Biztosan ő az!”
„Kapsold ki, gyorsan.”

Ahogy belépsz a szobába, két tizenéves látsz bűnös arcfejezéssel és hallod, amint a CPU hűtője éppen lepörg. Tudod, hogy játszottak, és ők is tudják, hogy tudod, de semmit sem bizonyíthatasz, és azzal, hogy szabálytalanul kaphatják ki a gépet, tönkretettek egy kulcsfontosságú fájlt. Talán meg lehet javítani – egyik lehetőséget, hogy felmásolod a gépre az eredeti comctl32.dll-t a jelenlegi helyére a Windows telepítő CD-ről. Ehhez ki kell csomagolnod a fájlt, aminek a procedúráját most itt meglehetősen hosszasan lenne részletezni; a DOS parancsokban az extract /? parancsall minden szükséges információt megkapsz. Az is elképzelhető, hogy újra kell installálni a Windows (ez teljesen

biztos, hogy működik, viszont elég időigényes). Amíg azonban a fiata-loknak csak titokban szabad játéka-használniuk a gépet, minden egyes tiltás csak olaj lesz a tüzre...

K **A vírus orvosa**
Állandóan e-maileket kapok a hahaha@sexyfun.net címről. Dereng valami? Nos, ille, hogy derengjen, mivel a W32.Hybris vírusok ezt a címet használják terjedésük alapjaként. Én ugyan nem félek ettől, mivel egy igen tisztességes vírusölő programot használok, számomra tehát nem jelent veszélyt. Az az egyedüli probléma, hogy valakinek valahol rajta van a levelezőlistáján a cím, és az a valaki elég hülye volt ahhoz, hogy ne vegye észre a gépen terjesztendő vírust; én imi akarok nekik erről. Belemásztam az üzenetek tulajdonságába, és többek között találtam egy IP címet is; arra volnék kíváncsi, hogy ezek ismeretében hogyan tudhatom meg a küldő címet.

Andy
andy.morley1998@yahoo.com

V Sajnos, ahogy te is elmond-tad már, a levelek fejjelén a hahaha@sexyfun.net cím található. Ez azt jelenti, hogy a fejle-cet megpiskálta a Hybris (ez technika-illal egyébként egy worm, nem pe-dig vírus), tehát ennek alapján nem követheted le a levél küldőjét. A sexyfun.net cím nem is létezik, amik-or a Hybris megjelent 2000 szeptem-berében; ezután regisztrálta vala-ki, hogy információkat nyújtson a

Olvasói tippek

A Windows ME-t használás Norton Utilities 2001-gyel, többezernyi redundáns fájlt lehet a Windows\inf mappában. A Microsoft Knowledge Base Q281967-es cikkében megtudhatod, ezeket hogyan töröld le.

Kiss Laci
kiss_me_laci@mail.mattavnet.hu

wormról – éppen ezért az e-mailek sem onnan származnak, ez csak egy hamis cím, ami arra szolgál, hogy félrevezesse a levél címzettjét.

Az sem biztos, hogy a címed egy levelezőlistából származik. A Hybris megvizsgálja az összes kimenő levél szövegét, és kisserd onnan az összes címet. Hogyha valaki továbbít egy töl-delel érkezett levelet, elképzelhető, hogy a címed bekerül a mail szövegébe, és ha az egyik címzettnek fertőzött a gép-e, a Hybris rögtön megkapod. Ez meglehetősen ironikus, hiszen a leg-több körrelve hamis vírus-feljelmez-tetést tartalmaz. Ha ez még nem volna elég, a Hybris képes kisserd a cím-e-det azokból a Üzenet levelekből, amik-et a fertőzött gépről küldenek egy, a te nevűsét is tartalmazó levélre.

Tanulság: az ilyen e-mailek for-rásának felkutatása gyakorlatilag lehetetlen, éppen ezért érdemes felhí-zni saját védelmi vonalaidat. Használj vírusölő programot, és soha, de soha ne indíts el olyan futtatható fájlt, ami e-maileben érkezik, legyen akár milyen érdekes is hívogató maga az üzenet.

K **Hogyan látsz és a titkaid**
Koruból három éve vagyok a Bigfoot (www.bigfoot.com) tagja. Eleinte csupán a Bigfoot For Life szolgáltatást használtam, amely sokkal

jobb e-mail címet adott, mint amit a szolgáltatómtól kaptam. Később elkezdtem alkalmazni az olyan fejlettebb szolgáltatásokat is, mint a szűrők vagy a többszörös elküldés. Ez utóbbira arra használtam, hogy minden e-mailemről másolatot küldjek egy webes címre, hogy bárhonnan megnézhessen, valamint az eredeti, internet-szolgáltató által kiadott, hogy otthon is kényelme-sen elolvashassam őket. Ez néhány hó-napig működött is, azonban az e-mailek kezdtek eltűnni. Utánajártam a problémának, és rájöttem, hogy a Big-foot a ludas, akik az e-mail sokszorosítá-sért most már díjat számolnak fel. A website-on az olvasható, hogy a szolgá-tatás továbbra is ingyenes naponta 25 levél-ig, azt azonban nem írták le, hogy ez a továbbításra vagy a sokszorosításra értendő. Megpróbáltam e-mailezni a

Bigfoot felhasználói tanácsa-dásának címre, de mindig csak egy automatikus vá-laszt kapok.

Mira

V Nos, erre számíthatasz, ha a hasonló szolgá-ltátások tanácsadásá-nak írsz. Magam is küldtem egy érdeklődő levelet ugyanerre a cím-re, és átkozott legyen a pizzamám, ha nem egy automatikus választ kap-tam. Szerintem már nin-csenek is emberek a Bigfoot.com-nál: szá-momra nyilvánvaló, hogy rég kidobta őket a szerver a légszűlet, amiért lá-zadni próbáltak az ingye-nes sokszorosítás meg-szüntetése ellen. A számítógép úgy döntött, hogy munkájához szük-ségtelen az emberi tényező, és hogy az olyan felesleges ud-

„Ne nézz ide, Mami, ez csak... khm... egy vektorszámítási feladat a matek-leckéből.”

A Bigfoot (nagyfő) számos hasznos dologra képes az e-mailjeidei... ha fizetsz. Ellenkezi esetben csak eltünteti őket.

variálkodás, mint figyelmeztetést küldeni a felhasználóknak a díjszabás megváltozásáról, tökéletes idő- és energiapencsölés.

A szerződés kisbetűs része, amit a szolgáltatáskor való jelentkezéskor boldogan elfogadál a Rendben gombra való kattintással, kétségkívül tartalmaz egy olyan bejegyzést is, miszerint a Bigfoot jog bármikor bármilyen figyelmeztetés nélkül megváltoztatni. Ahelyett, hogy feleslegesen fárasztanád magad, válassz egy másik szolgáltatást, például a... nos, ööö... tulajdonképpen én sem tudok olyat, amit ingyenes e-mail sokszorosítást kínál. A Bigfoot angol verziója (<http://uk.bigfoot.com>) viszont meg működik, és úgy tűnik, ingyenes is.

K Tartalomszűrő
Egy nagyon idegesítő hibáuzenetet kapok (az IE5.5-t használom) minden alkalommal, mikor megpróbálom használni az Internetet:

„A Tartalomszűrő szolgáltatása hiányos információkat tartalmaz. Kérem, kattintson az Eszközök menüre, és az internet beállítások menüpontjára. A Tartalom oldalán nézze meg a Tartalomszűrő beállításait” (próbalom meg előhozni a hibáuzenetet, nem tudom, hogy a magyar Windowsban hogy fordították le)

Megpróbáltam az üzenetnek megfelelően beállítani mindent, de akárhányszor felcsatlakozom a Netre, a beállítások visszaállnak az eredeti állapotukba. Még kikapcsolom sem tudom a tartalom szűrését, mert az minden indításkor rejtélyesen újra bekapcsolódik. Ez nagyon kényelmetlen, és mindennek a tetejében, amikor megjelenik egy weboldal, egy jelszóablakot kapok, amelyik

azt írja, hogy a Tartalomszűrő nem engedheti meg nézni az oldalt, amíg be nem gépelem azt az elátokozott jelszót. Aaaaarrghhh!

Matyi

V Nagyon úgy tűnik, hogy egy sérült ratings.pol fájl okozza a problémát. Ez mondja meg a Windowsnak, mely site-ok melyik kategóriába esnek, és ez alapján dönti el, hogy engedélyezze-e a Javát, a cookie-kat, az ActiveX-t stb. Mivel ezt a fájlt gyakran írja a Windows, könnyen megsérülhet, ha például írás közben véletlenül leáll a gép. Hasonló problémám volt akkor is, mikor volt egy ratings-pol fájl a Windows könyvtárban, az eredetivel (amelynek a windows\system mappában a helye) eltérő beállításokkal. Emellett lehet vírus is, mivel néhányuk folyamatosan megpróbálja letiltani az elérést bizonyos anti-vírus web-oldalakhoz.

Ha az utóbirtól van szó, csupán egy vírusölő programra lesz szükség, amivel könnyedén leszedheted; a ratings.pol fájlt sem túl nehéz kicserélni. Először is lépj ki az Internet Explorer-ből, és nevezd át az eredeti c:\windows\system\ratings.pol fájlt. Ha nem találod, állíts be a Nézet - Mappa beállítások - Nézet - Minden Fájlt a Windows Explorerben. Most indítsd újra az Internet Explorer-t, nyomj Megsem-et a hibáüzenetre, majd menj az Eszközök - Internet beállítások - Tartalom - Beállítások-ra. Írd be azt a jelszót, amit legelőször megadtál a Tartalomszűrő bekapcsolásakor, majd állítsd be a szűrés igényeid szerint. Ez alkalommal, mikor újraírandó az Internet Explorer-t, nem lesz hibáüzenet, és minden normálisan működik majd. ▶

Rombold le a PC-det!

A PC eladások visszaestek, mióta kevesebb gépet tesznek tönkre az emberek. Ezt nem hagyjuk annyiban...

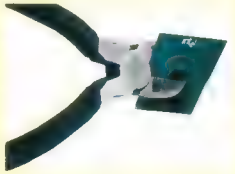
1. lépés Mikor leszeded a ház borítását, a lehető legnagyobb csavarhúzóval használd, így akár arra is lesz esélyed, hogy végleg tönkretedd a csavarokat. Ez sokkal könnyebb, ha előzőleg utközésig - vagy még tovább - becsavartad őket. A művelet közben minden látható csavart szedj ki a házból, hiszen ezek közül néhány a tápegységet tartja - ha ez hirtelen ráesik az alaplapra, már nem is kell nekéd bajlódnod gépet tönkretételével. A csavarokat nehogy az asztalon tárold, ahonnan leeshetnek és elveszhetnek; inkább dob be őket a házba, így tudni fogod, hogy valamelyiket kihagytad, mikor összerakás után még mindig csörög valami belül.



2. lépés Egy erős statikus kiülés elég lehet arra, hogy tönkretegy a komponenseket, persze csak ha rendesen csinálod. A kezéd száraz legyen, és tedd a gépet valami jól szigetelő állványra; egy fa íróasztal tökéletesen megteszi, és arra is figyelj, hogy a tápkábel kihúzd a gépből - így egész biztos nem lesz lefelédve. Ezután szedd le a házat, és járjálj körbe a szobában (nem kell messzire menned, néhány kör, és végtelen adat statikus feszültséget gyűjthetsz magadba), majd érj hozzá annyi alkatrészhez, amennyireh csak tudsz. A porzólvok például jó statikus feszültség-források, ráadásul a légáramlat beindíthatja a hűtőventilátorokat, amelyek a nagy megreheléstől így kiégnek.



3. lépés A legtróbb chipet mostanában vagy az alaplaphoz csatolják, vagy valamilyen bolondbiztos foglalatra kell (ZIF, PLCC, stb.) őket dugni - ezeket nehéz lerombolni. Ha azonban olyan mázlista vagy, hogy régi típusú alaplapod van, a jó öreg, két soroslyal lálbal rendelkező DIP chipet, mindenképpen egyszerűre próbálj kipartani az egészt. Ennek köszönhetően az egyik lábsor tökéletesen kiszabadul, míg a másik végzetesen kicsavarodott és elgömbült pozícióban az alaplapra ragad - jó esetben vagy profi szakember gondozásában akár le is törhet. Semmiképp se használj kismértető csavarhúzó az egyik, majd a másik oldal finom emelgetéséhez, hiszen ezzel a minimálisra csökkent a sérülés lehetősége.



4. lépés A szoftveresen frissíthető BIOS chipet néhány évvel ezelőtti megjelenése teljesítette ki a számítógép-rombolók minden álmát - még azok is tönkretették vele mindent, akik még a gépház lecsavarozásához is túl lusták. Csupán az, ha egy tökéletesen különböző modell Flash-BIOS-át telepített, elég hozzá, hogy végleg elpusztítsz egy gépet. Ha nem tudsz kizsákmerni a rossz frissítéshez, hasonló eredményeket érthetsz el, ha a megfelelő frissítés telepítését egy kikapcsolással félbeszakítod. Bár ez a sérülés csupán logikai és nem fizikai, az az előnye megvan a többi módszerrel szemben, hogy javíthatatlan - hiszen ezek után a gép nem boot-ol majd. Persze, ha peches vagy, az alaplapodon beépített BIOS biztonsági másolat található, és a fáradtságod kárba vesztett...



Eszköztár: Internetes túlélés

Steal This Computer Book 2

Wallace Wang
Kiadó:
No Starch Press
Kb. 10 000 Ft
ISBN:
1-886411-42-5



Természetesen sem a szerző, sem a kiadó nem akarja, hogy ténylegesen ellopj ez a könyvet, de már a címéből is kiderül, hogy mindenképp szert kell rá tenned.

De miről is szól tulajdonképpen? Nem csak hackelésről, vírusokról, és egyéb illegális dolgokról, az biztos. „A könyv célja, hogy eligazodj saját, jóról és rosszról kialakított képeid”. Nem gyenge. És ha már most is azt hiszed, hogy paranoiás vagy, csak olvasd el a könyvet. A keresők például mind propagandaszközök, és alighogy fellépnek az internetre, terroristák ezrei figyelnek meg miniket; megfigyelhető egyfajta morális ambivalencia: megtanulsz becserkészni másokat, miközben próbálsz elkerülni, hogy téged cserkészzenek be. Ez sokak számára vonzó lehet, de nem állásba az egész szöveg hiteltelenség.

Teach Yourself Web Publishing with HTML and XHTML in 21 Days

Laura Lemay
Kiadó:
SAMS
Kb. 10 000 Ft
ISBN:
0-672-32077-0



Mostanra már legalább olyan pontos ismerjük a sorozat koncepcióját, mint maga a szerző, akinek emelték még két könyve kapott. A fejezetek arányai jól eltaláltak, és ha az első párat át is ugrod, ha már ismered a HTML-t, minden fejezet az előzőre épül. Így érdemes őket elolvasni. A könyv különlegessége, hogy egyszerre tárgyalja a HTML-t és XHTML-t; az utóbbi a HTML majdnem-teljesen-de-azért-mégsem-egészen-hasonló verziója, amely az XML metanyelv támogatására készült. A különbség a legtöbb otthoni felhasználó számára gyakorlatilag észrevehetetlen, de ha az oldalt mindig az XHTML figyelembevételével készíted el, később könnyen WAP vagy PDA-kompatibilisé tethető. Ha most kezdted tanulni a HTML-t, okos dolog az XHTML-t is hozzávenni, és ez a könyv kiváló eszköz, számos példával és átlátható szerkezettel.

Mindkét könyv csak eredeti nyelven (angolul) kapható!

Hardverseny

Mióta lemondunk textúrázatlan, 3D gyorsítatlan, puritán PC-s életmódunktól, minden szabadidőnk hibakereséssel telik.

K **Lemondni lemond**
Egy Seagate (7200 rpm, ATA66) merevlemezem van az elsődleges IDE csatornán. Nemrég vettem egy 52x-es CD-ROM-ot és egy CD-újrát, majd rákötöttem őket master/slave-ként a másodlagos IDE csatornára. Így sajnos lehetetlen másolni az olvasóról az íróra, bármilyiket is állítottam be masterként (túl lassan tölti fel a buffert még úgy is, hogy semmilyen más program nem fut a gépen). Ezután átkaptam a CD-olvasót az elsődleges csatornára slave-ként, így a CD-újrát egyedül használja a második csatornát masterként; most ugyan lehetséges a CD-ről CD-re történő másolás, ennek az érdekében viszont feláldoztam a merevlemez sebességét. Hogy kerülhetném meg ezt a problémát?

Bóbo

V Azért kapsz mindig üres buffert, amikor mindkét CD meghajtót azonos kábelen van, mivel egyezre csak egyikük használhatja azt. Miközben a CD-ROM adatokat ír a bufferbe, az újrát nem tud hozzáférni ahhoz, és azt hiszi, hogy üres. Ha átkötöd egy másik kábele az egyik CD meghajtót, és nem lassítja le a merevlemez működését, bár kétségkívül kihatással van a CD és a merevlemez közötti adatforgalomra. Érdekes a CD-íróat a vinyó mellé kötni, hiszen az olvasó-merevlemez adatforgalom sokkal

gyakrabban fordul elő. Egy másik megoldás, hogy először merevlemezre írod a CD-t, és aztán CD-re – ilyenkor persze hagyhatod mindkét CD-meghajtót azonos kábelen, azonban elvész a CD-ről CD-re történő írás kényelme.

K **Csomópont PC**
Akárhányszor csak elindítom a gépet, a Windows nem ad hangot. A képernyő csupán annyit olvasok, hogy a Windows nem találja a hardvert, esetleg nincsenek fenn a megfelelő driverek. Ha kikapcsolom a gépet, kihúrom a hangfalat csatlakozóját, majd újraindítom, a Windows rögtön megtalálja a hangkártyát, és visszatér a hang. Viii

V Nyilvánvaló, hogy ez konfliktusba lesz. A hangszóró vezetékének kihúzása és visszadugása csupán a megmozgatja egy kicsit az aljzatot és esetleg a kártyát. Ez elég ahhoz, hogy a kapcsolódási hiba időle-

Olvasói tippek

Futtasd az msconfig-ot, kattints az Általános oldal részletek gombjára. Jelöld be a ScanDisk letiltása helytelen kikapcsolás után jelölőnégyzetet. Nincs több lecke arról, hogyan is kénye leállítanod a gépet!
Krisztián

gesen megszűnjön, ezért találja meg a Windows a kártyát ezek után. Vedd ki a hangkártyát a PC-ből, és vizsgáld meg az aranyozott szélű csatlakozórészt. Ha rozsdásnak, töltsd színeket tünik, vakargass meg egy éles késsel, és tedd vissza. Ha még ez sem oldja meg a problémát, a gond magán a kártya nyomtatott áramkörén van, ahol gondos vizsgálatnál megtalálhatod; ez azonban csak akkor éri meg, ha nagyon drága és jó minőségű hardverről van szó. Én simán kiszénelem, és vennék egy másikat, hogy ne is kelljen bajlódnom vele. A számítógép-javítás nem hobbi, még nekem sem az – szinte művészet, amivel a PC-ket újra visszahozhatod az életbe; a legutóbbi azonban jobb megúszni idegeskedés nélkül.

K **Videó-felvétel**
A cimboráimmal rendezünk egy szobai pankrációversenyt (pontosabban mezei), hiszen egy mezőn játszódik majd), és szeretnénk a felvételt szalagroló számítógépre vinni. Én csak egy módot tudok rá, mégpedig azt, hogy veszek egy digitális kamerát, és nagyon drága, és biztos van rá más mód.
Steve

V Nagyon drága, viszont kevésbé hatékony. Nektek egy analóg videó-rögzítő kártyára lesz szükségetek. Ez képes a VHS lejátszó által leadott jel képkockáiból egy AVI vagy QuickTime filmfajlt készíteni, amely könnyedén lejátszható a PC-n. Ez sem lesz olcsó, de biztosan megtérül; én személy szerint a Pinnacle Studio DV-t ajánlanám.

K **Lassú felépítés**
Épp most fejlesztettem fel a PC-met egy 400 MHz-es AMD K6-III-ról egy 550 MHz-es AMD K6-II-re, és most olyan lassú, mint egy lajhár. Frissítettem az összes drivert, és DirectX8.0-t is használok, mégis csupán 713-as 3D 2000 értéket kapok, pedig a chip-csere előtt ez a szám 1,341 volt. Csak bennem van a hiba, vagy a K6-II 550 lassabb, mint a K6-III 400? Mindent bedobtam, ami csak eszembe jutott, épp, hogy a BIOS-t nem flash-eltem újra, és mégis lassabb a Quake és a Half-Life.

Bryan



A WWF vetített pankrátora várja az ellenfeleket. Akár egyezre...

Bár sebessége legalább 18 000 TerraHertz, ez csak egy sima tranzisztor, és szerkezeti korlátai a fejlettebb CPU-k könnyű prédájává teszik.



V Ez gyakorlatilag nem is fejlesztés – a legjobb esetben is egy helyben maradtál. A K6-2 egy egész generációval kezdetlegesebb, mint a K6-III, és a római számok helytelen használata a nevekben ezt a tényt nem fedheti el. Azáltal, hogy egy régebbi architektúrára voltát, feloldozta a 256 K-s L2 cache-t, ami a K6-III része. Ahelyett, hogy most a belső processzor-cache-t érdem el teljes sebességgel, a külsőhöz kell fordulnod, az viszont csak fele olyan gyors. Persze csak ha az alaplapodon található L2-es cache; mivel ez Pentium II-től fölfelé gyakorlatilag minden processzor része, a legtöbb alaplapról lehangyájk. Emellett ez az SSE2 utasításkészlet kérdése is, hogy milyen sebességet érsz el – a K6-III támogatja, a K6-2 nem. Az újabb programoknál, mint a Quake3 vagy a DirectX, amelyek használják, ez jelentősen módosíthatja a teljesítményt.

Ezzel szemben áll a 150 MHz-es növekedés, vagy 38%, ha úgy tetszik. Nem szívesen bocsátkoztam volna jóslásokba, hogy ez képes lesz-e kiegyenlíteni a régi architektúra gyengeséit, de – számomra szerencsén – már nem is kell, hiszen te kipróbáld.

K Annotációk
Miután rendszerlemezlet készítettél a PC-mhez (rosszul, hiszen csupán rájátszolt az autotelex-bat és config.sys fájljait), újraindítottam a gépet. Ekkor a Windows ME boot már a legelején állt, azzal, hogy rossz vagy nem-rendszert lemez tettem a gépbe – és ez igaz is volt! Kiszedttem tehát a lemezt, de az újabb újraindításnál is leállt a gép azzal, hogy hiányoznak az ifshlp és a vmm32.vxd fájlok.

Megpróbáltam a Scandiskkel egy boot-lemezt csinálni az apám gépén. Mikor ezt beteszem az saját gépembe, az éke dátumot és az időt! Talán resetelődött a BIOS-on? Ami még rosszabb, csak az A: meghajtót ismeri föl! A RAID controller megaltalja a merevlemezeket minden bootolásnál, hiszen amikor megcserelem a meghajtókat a gépen, a következő indításnál (természetesen) azt az üzenetet kaptam, hogy nem megfelelő meghajtóról akarok bootolni. Ez azt jelenti, hogy a PC-m tudja, mi van a merevlemezén! Megpróbáljam esetleg

a RAID kontrollert kiiktatni azáltal, hogy egyenesen az IDE portokba dugok a meghajtókat?
Gazsó

V Ne! Tedd le a billentyűzetet, és lépj el két lépést a PC-től, kettőt, hátra! Egy közvesztélyes örlött vagy, aki épp eleget tud ahhoz, hogy bajba keverje magát, közel sem eleget viszont ahhoz, hogy ki is jöjjön onnan. A C: meghajtót azért nem látod a boot lemeznél, mivel az nem tölti be a RAID controller driverét. A RAID technológia megosztja az adatokat a merevlemez között, és a megfelelő driver nélkül a rajtuk található adatoknak semmi értelme. Semmi baj nincs a BIOS-oddal – minden boot lemez kérni ezeket, ha nincs autotelex és config.sys fájlod.

A számítógéped azért nem tölti be a Windows-t, mert a kulcsfontosságú rendszerfájlok (és a vmm32.vxd valószínűleg csak a jéghegy csúcsa) megsejtrültek vagy letöröltek őket. A RAID rendszer megvéd a fájlsérülésektől, így az egyetlen fennmaradó magyarázat az, hogy egyik mániákus hibaelhárítási akcióid során törölted le. Normális esetben annyit tudnék javasolni, hogy telepítsd a meglov Windows könyvtárába a Windows ME-t, hogy töltöd a törölt fájlokat, de most inkább azt ajánlanám, hogy szöjj az apádnak...

K Felhasználói problémák
Egy Compaq Deskpro Celeron 266-os van 64 Mb RAM-mal. Szeretném fejleszteni a memóriát és a processzort, de nem tudom, mit rakhatnék bele. Azt sem tudom, megéri-e egyáltalán elindulni ezen az úton, hiszen már 150-160 ezer Ft-os árban is látok reklámokban alapgépeket.
Árpi

V Ha olyan ember vagy, aki fejleszteni szeretne, nem vágyosz egy 160 000 Ft-os gépre. Ez a ajánlatok általánosan beépített grafikus- és hangkártyát tartalmaznak, ami nagyban lerontja a reklámokban hangoztatott processzor

FAQ: A terrabyte-os kocka

Lehet valamit kezdeni egy kockakomorra?

A válasz igen! Tavaly januárban Bill Clinton beszédet mondott a Kaliforniai Műszaki Intézetben (CIT), és egy olyan józról beszélt, ahol az USA teljes központi könyvtárának anyagát egy kockakucumori egységben eltárolhatjuk.

No is mondd, a jenkk már ki is találták, hogyan.

Majdnem: a japánok találták ki: Kazuyuki Hirao professzor, a Kyoto egyetem gyakorlati kémiával foglalkozó osztályának vezetője. Ő és csapata felfedezték, hogy ha egy fémotsekkundumos lézersugárral megérintsz egy üvegdarabkát, amelyben a rendkívül ritka samarium elem is előfordul, valami furcsa történik.

Mégis, micsoda?

A 400 nanométeres átmérőjű pont, ahol a lézert rávilágított, kivilágosodik, míg az üveg többi része átlátszó marad. Ezeket a pontokat elhelyezheted egymástól 100 nm-re, és egymás fölé helyezhetsz egy párat ezekből a pontokból. Az egyetem tudósainak

teljesítményét. Emellett viszonylag olcsón beszerezheted egy komolyabb Celeront a rendszerebbe: egy 800 MHz-es Celeron processzor már nem falfregető összeg, és ha ehhez hozzáveszed a meglov 64 Mb-od mellé való újabb 64 MB-os memóriát, eljutsz ahhoz a pontozhoz, ahol már a videokártya sebessége a korlátozó tényező – és még mindig feleannyiánál jár, mint a reklámozott géppel tennéd.

K Videokártya-váltás
Vettem egy vadonatúj ATX-es házat, egy alaplapot, grafikus kártyát, merevlemez, D2 újraindító, stb. mintegy évtől ezvél. Azóta valahányszor csak bekapcsolom a gépet, körülbelül 10 perc után egy kattanással leáll a gép (és a monitor készenléti módba kapcsol). Egyetlen megoldást találtam erre, mégpedig azt, hogy lezserlem a gépház oldalát – ilyenkor egészen addig működik, amíg ki nem kapcsolom. Ez azonban nagyon idegesítő, mert egy műszerész ismerősbem szerint a számítógépet nyitott állapotban veszelés. Erőll ugyan nem tudok, de a védelem hiánya miatt az alkatrészek nagyon gyorsan porosodnak. Mit cseréljek ki legelőször? A házat, a hangkártyát, az alaplapot, esetleg a videokártyát? Melyik okozhatja a problémát?
VinceEster

V Ez egy tipikus példája a túlmelegedésnek; talán nincsen több a CPU-n, vagy teletömöd a PC-t mindenféle kábellel, esetleg a fűtőtest mellett áll. Mindegy, hogy miért, a lényeg, hogy túl magas a hőmérséklete és ezért

egész pontosan 2 000 réteget sikerült felvinni az egy köbcentiméteres kockára.

És mit lehet ezekből a pontsorokból kezdeni?

Rájuk világíthatatsz lézerral, és az alapján, hogy csillognak, vagy nem, jelenthetnek 0-át vagy 1-et. Az egy köbcentiméteres kocka így 1 terabyte-nyi információt képes tárolni – ez 1 000 Gb. Az egészes a titka a speciális lézer – ez képes olyan rövid ideig fénysugárral kibocsátani, hogy megvilágíthatja a pontokat, anélkül, hogy felfelegetné őket. Ha a sugár csak egy kicsit is rövidebb ideig is világít, mint egy fémotsekkundum (a másodperc – szekundum – ezer-trilliód rész), az üveg szettörli. Ennek felfedezése hat évbe került.

És hol vehetnek ilyet?

Ezt még jelenleg nem jósolhatjuk meg, de elképzelhető, hogy az eszköz meg a holografikus memória elkészítése előtt a boltokba kerül, a holográfia 20 éves előnye ellenére is – a gyártási folyamat ennél sokkal gyorsabb lesz.

leáll; a legegyszerűbb megoldást már meg is találtad – csak le kell szedni a ház borítását. Az elektro-műszerész kollégáknak üzenem, hogy egy tudatlan ökor, és jobban tenné, ha egy pillantást vetne a lezár és külön lefordított tápegységre, ami a fali csatlakozó 220 V-át tökéletesen ártalmatlan 12 V 5 voltára alakítja. A por újabb problémát okozhat, főleg, ha a gép a hőhátár közelében működik, hiszen lassan felgyülemlik, és lerakódva lassítja az elemek hőleadását; persze még mindig kizsákmányozható a PC-t mondjuk úgy felfűtve. Természetesen a legjobb a hosszú távú megoldás: illeszk a prociá egy nagyobb teljesítményű hűtő – persze ehhez nem árt, ha értesz egy kicsit a hardverekhez. **PC**

On-line elsősegély

A Zsoltinak szentelt oldalak száma szegénytelenjes módon nem engedi kibontakozni tehetségét, így elhárítotok, hogy bölcsességét a Neten terjesztjük tovább. Ha ellátogatás a PC Format megvitatható weboldalra (www.pcfomat.hu), a fórum rovatban megvitathatjuk – bármilyen témáról – az elkezeléseidet. Ha még ez sem lenne elég, postázhatod technikailag jelleget kérdéseidet az új fórumra – valami jótét (lélek vagy Zsolti) csak válaszol rá.

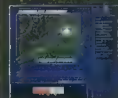
ÖTÖS FOGAT

Íme néhány játék, csak neked – és még néhány ember barátnak.



Citizen Zero

E sötét sci-fi jellegű akció- és stratégia játék fejlesztése és kiadása az online játékok világában nem véletlen. A játék végül is a sci-fi világokból kerül ki, és a játék célja az online játékok világában.



Galactic Command Online

Sok információ van a játék fejlesztéséről, és a játék célja az online játékok világában. A játék végül is a sci-fi világokból kerül ki, és a játék célja az online játékok világában.



Team Fortress 2

A hivatalos honlapján a játék fejlesztéséről és a játék céljairól van információ. A játék végül is a sci-fi világokból kerül ki, és a játék célja az online játékok világában.



Anarchy Online

Hatalmas mennyiségű információ van a játék fejlesztéséről, és a játék céljairól van információ. A játék végül is a sci-fi világokból kerül ki, és a játék célja az online játékok világában.



Battle Isle: DarkSpace

Itt utánanézhet az online játékok világában. A játék végül is a sci-fi világokból kerül ki, és a játék célja az online játékok világában.

Online játékok

Virtuális tömegsport

2001-ben az online játékok minden eddiginél nagyobb lendülettel terjedhetnek tovább.

Ez a wookiee olyan, mint Chewbacca. De vajon szobatiszt?

AZ ONLINE JÁTÉKIPAR ISMÉT VÁLTOZÁS ÉLŐTT áll. A tömegesen játszott multiplayer játékok első generációja – az *Ultima Online*, az *Everquest*, és az *Asheron's Call* – már túl van életének aranykorán, ám egy sor fejlesztés alatt álló újdonság közeledik gyorsan a bevezetéshez, hogy a jövővel és a növekvő online piac minél nagyobb szeletét hasítsák ki maguknak. Az ősrégi szerepjátékok kulcsszerepet játszottak a korai online játékok sikereiben, de a jövő nagyobb változatoságot tartogat a játéklehetőségben, mint ahogy gondolnánk.

Évekbe tellett a tervezőknek, hogy megalkossák a gyorsan fejlődő PC technológiát, s éppig eltart egy darabig az online hálózati technológia tökéletesítése is. Az *Ultima RPG*-k és az *Ultima Online* szellemi atyjának, Richard Garriottnak nagy tervei vannak a következő titkos projektjével, a *Destination Games* csapatánál. „Olyan online játékokat tervezünk, amelyek a legjobb tulajdonságait egyesítik az egyszemélyes és többszemélyes játékoknak. Például, egy egyszemélyes játékban a játékot megvásárolók nincsenek tudatában, hogy mindenki más ugyanazt a világot menti meg. Egyelőre egyedül játszanak. Ugyanakkor a legtöbb multiplayer játékban messze nem vagy egyedül, de nem mindenki lehet hős. A tevékenység szintjén mindkettő egyszerre megvalósítható lesz.”

Félre a botokkal

Nem kell doktori címet szerezni, hogy megértsük a multiplayer játékok vonzerejét. A mai egyszemélyes játékok nagytöbbsége lineáris történeten alapul. Elkezded az elején, megoldasz néhány feladványt, leölös egy pár ellenséget, fel-társz egy-két titkot, és esetleg néhány meglepetésben is részesed leszel. De végül is elérsz a fő gonoszhoz, és a játék véget ér. A legtöbb embernek még a legfejlettebb mesterséges intelligencia sem kihívás. A mozgások kiszámíthatóvá válnak, hamarosan megtanulhatók, és végül még a legelvetemültebb pálya is leküzdhető.

Az emberi ellenfelekkel való találkozás, mint mindnyájan tudjuk mérőlelkekel jobb minden tekintetben: nemcsak amikor ellenfelek vagytok, hanem akkor is, amikor segíteni kell egymást. A jövő online játéka minden szinten ösztönzik az emberek interakcióját, barátok és ellenségek közt egyaránt. A neten keresztül hangvétel mostani fejlettsége ráadásul lehetővé teszi a gondolatok azonnali továbbítását.

Nagyobb... Jobb... Több...

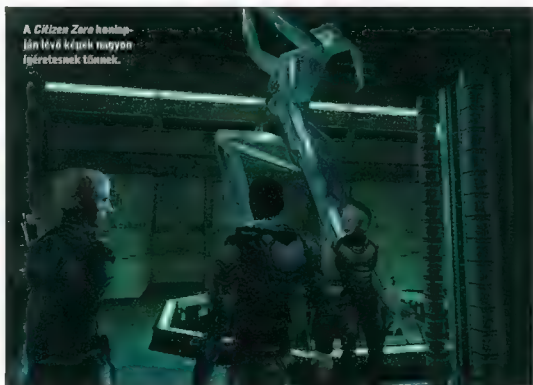
Az online világok mérete többé nem jelent korlátot, fejlesztésük miatt szükségtelen a tervezőknek aggodni. A játék során mégis, csak korlátozott számú játékkal tudsz vagy akarsz kapcsolatot létni. A most fejlesztés alatt álló grandiózus multiplayer játékok sok-

kal inkább arra fókuszálnak, hogy mit csinálhatsz ezekben a világokban, és a fejlesztők azt vizsgálják, vajon az olyan klasszikusok, mint az *Everquest*, pontosan mi miatt ejtik rabul az embereket. Míg egy egyszemélyes játékban a játékos szempontjából az a lényeg, hogy azt befejezed, az állandó világokban játszódnak valamilyen más célnak is kell léteznie. Sokaknak

folytonos kihívást jelent a karakter fejlesztése, a virtuális meggazdagodás, vagy az értékes tárgyak gyűjtése. Mások a hasonló érzékelődés játékokkal közösen véghezvitt kalandorként, hatalmas szörnyek legyőzéseért, kincsek rablásáért és más klánok legyőzéseért rajonganak. Könnyen belátható, miért olyan nehéz online játékokat készíteni – egyszerűen sokkal több elvárásnak kell megfelelniük, mint az egyszemélyes játékoknak. Még a viszonylag olyan egyszerű online lövöldözős játékok is, mint a *Tribes 2* a csálók és hackerek szabad prédája lehet, ráadásul potenciális technikai nehézségek sokaságától is szenvedhet – amint azt a *Tribes 2* megjelenése után heteken belül kiadott patchek áradata bizonyítja.

Isteni játszma

A játékfejlesztők egy külön csapatára van szükség, hogy a legtöbb online játék éjjel-nappal megfelelően működjön. Ez pedig drága folyamat, figyelembe véve a szellemi ráfordítást, a szerverek karbantartását és a több ezernyi felhasználónak biztosítandó szászélességet. A játékosok többsége is túlmutat a szoftver megvásárlásán: a méretetlen sok játékidőt mind meg kell vásárolni, és ennél a pontnál az online játékok jelentős változáson esnek át.



A Citizen Zero hangulata olyan, mint egy horrorfilm.



Figyelem katonák! A TF2 egy csapatának tagjai vagytok. Ne próbáljátok megölni társaitokat.

A dobozolt szoftver ára csak aprópénz a játékműnnyhez szükséges díjakhoz képest. Valójában egy egészen különböző, úgynevezett 'pay-per-play' modell kialakulásának lehetünk tanúi, ahol a játékok ingyenesen elérhetők lesznek, talán néhány ingyenes órával elcsábítják a játékosokat, és a fejlesztés egész költségét a játékkal töltött órák után fizetett díjból fedezik. Sok szempontból ez rendkívül tisztességes. Kipróbálhatok egy játékot, és ha nem tetszik, nem vesztés semmit. Ha viszont beleszerettem, a játékkal töltött örömteli idővel arányosan fizetsek. Egy dolog azonban biztos: a jövőben így többet fizetünk.

A PC-s játékok következő generációja mindentestbe az eddigieknél jóval teljesebb online játékműnnyet ígér...

Planetside

Ez az elsőszemélyű lövöldözős játék a közelharc, a stratégia és a taktika elegyét ígéri. Három birodalom verseng a hatalomért egyetlen planétán, hogy minél nagyobb területet bírtokoljanak. A bolygó 13 kontinensből áll, amelyek egyenként 64 négyzetkilométeresek. A harcokos választásnak szerepet: védhetik a bázist, a többiekkel összefogva támadásba lendülhetnek, vagy kockáztassák egyéni küldetésüket vállalhatnak. Akár 3500 játékos is csúszhat egy szerveren.

Star Wars Galaxies

A történet a klasszikus Star Wars korszakban, A Birodalom visszavág környékén játszódik, amikor a Lázadók Szövetsége a zsarnoki Birodalom ellen folytat kilátástalan küzdelmet. (Igen, eldönthető, hogy melyik oldalra állsz.) A játékból talán a legérdekesebb a fiktív világ építése, és mindenféle karakter típus közül választhatás magának szerepet. Akarsz Vuki lenni? Vagy egy szaxofonos valamelyik Mos Eisley-i kocsmából?

Anarchy Online

Ebben a gigantikus játékban négy 400 négyzetméteres város és 24 négyzetkilométeres vadon terül el, bennük erdők, tavak, hegyek és sivatagok várnak felfedezésre. Egy időben több ezernyi játékost és példátlanul realisztikus karaktereket ígérnek, akik bőrébe bújva azt teheted, amit akarsz. Beszélgethetsz, klánokat alapíthatsz, gyilkolhatsz, vagy vendégeket hívhatsz virtuális otthonodba.

Team Fortress 2

A TF2-ben a hangsúly a csapatjátékon van. A tizenkét karakter közül kommandósok és tengerészgyalogosok lehetnek, akik szeretnek a dolgok sűrűjében lenni; a lopkodást kedvelőkhöz közelebb áll a kém vagy az orvlövész; a mérműködés és a felcserek pedig létfontosságú támogatást biztosítanak. Akármít választasz, csak összetartó, jól képzett csapatként telje-



Az új jó hely. Szörnyen magányosan éreztem magam, ha nem lennének ott még egy pár ezren...

Az emberek közti interakcióra nagy hangsúlyt fektetnek a jövő online játékaival.

síthető egy-egy feladat, legyen az hid lerombolása, épület védelmezése, vagy egy fontos személy kísérése.

Galactic Commander Online

A Battlecruiser sorozat legújabb tagja egy óriási online játék, szerverenként akár 1000 játékoskal. Sok játékosnak szerezhetnek örömet, hogy csak a cselekedetei döntik el, ki lesz gazdag vagy szegény, jó vagy gonosz, ki marad életbe és ki hal meg. Lehet kereskedni, építhetnek, harcolni, és szövetségekhez csatlakozni; a társadalmi ranglétrán emelkedve a galaxisban befolyásos szerepet tölthet.

Citizen Zero

Egy szerveren egyszerre akár 10 ezer játékos is élheti életét – ígéri ez a sötét jövőben játszódó, ambiciózus online akció-kalandjáték, amelyben Neo-Eden börtönvilágának polgára vagy. A játékosok kitérőt tudtak indulnak útjukra s nemcsak Neo-Eden titkait kell felkutatniuk, hanem a múltjuk eltörléséért felelőseket is. PC

Felelősi elmeny egy virtuális világban egy ilyen karaktert megformálni.



Új generáció

Találkoztunk Steve Wanggal, a Citizen Zero producerével, hogy mesélje el nekünk, hogyan változtatják meg a Citizen Zero és társai a PC-s játékok arculatát.



PC Format: Mivel tűnik ki a Citizen Zero a többi közül?

Steve Wang: A Citizen Zero egy egyedülálló akció-kalandjáték. Nem hiszem, hogy korábban alkottak volna márkát hasonlóit. A felépített küzdelem jellege a stratégia (melyik ellenfél ellen melyik fegyver a leg- jobb) és a taktika (előnyös helyek megszerzése, a harc közbeni mozgás és a többi) nagyszerű egye. Az a tény pedig igazán klassz, hogy mindez ugyanazon a területen karakterek százaival történjen, nem beszélve a váro- sok ezreivel zsúfolt tömegéről.

Hosszu távon tekintve, a kalandok személyes felfedezése vár rád, hogy megdudni ki vagy valójában. Ebbe a világba Zero néven érkezél meg, felengyoltottad a saját múltad fonálát, fokozatosan feltárva az emléke- det. Ezzel a módszerrel kétféleképpen fed fel a karakteredet – a kalandjaid, a szövetségeid, a sikereid és kudarcaid határozzák meg az eredményeid és hímeseidet. Másrészt a memóriád blokkol chip feltörése érdekében tett erőfeszítésséddel végül megdudod hogy ki vagy, kik a barátaid és ismer- őseid, mit tanultál a múltban...

PCF: A játékosok közti kommunikáció mennyire mélyülhet el a jövőben?

SW: A játékosok közti interakcióra folyamatosan nagy hangsúlyt fekte- tünk. Az emberek együttműködéséhez interaktív gesztusok és interaktív jelképtekre van szükség. A hangot jelenleg csak a szavazásért költésé korlátozza (a szerver üzemeltetője fizeti a játékosoknak nyújtott szavaz- lességet). Ezt a barátok közti közvetlen hangváltással lehetne megoldani.

Egyre több egyedi igényre szabott dolgot várható az arcom, a gesztu- sok, a kifejezések, és a játékosok maguk gyártotta eszközei. A saját esz- közök létrehozásának akadályát kizárólag minőségi kérdés – néhány játékos nagyszerű tárgyakat készít, néhány pedig igen vacakot, vagy anyagában nem az adott világnak megfelelő. Amint az önszabályozó módszerek ki- finomultabbá válnak, ezek az akadályok elhárulnak.

PCF: A fejlődést csak a technológia ösztönzi, vagy a tervezők és progra- mozók egyre okosabbak?

SW: Szerintem a technológia a tervezők, programozók és művészek egy- sőtje ereje. A játékokat működtető technológia annak az eredményre, hogy mindenki a saját tudományágát képviseli. Az olyan alapvető technológiák alakítják tevékenységüket, mint a kommunikáció, a hálózatok, a grafika vagy a processzor teljesítménye. Olyan dolgokat hozzunk elő, amelyek kiaknázják ezeket a lehetőségeket, és elkerülük azok a gyengéit.

Az elmúlt két évet azzal töltöttük, hogy az alapokat kezdve felépít- sük a saját ún. MMG technológiánkat. Ennek eredményeképp karakterek egyre nyíltabbá válnak ugyanazon a területen, és százezrek ugyanabban a vilá- gban. Ezzel olyan kalandok előtt nyitottunk utat, amelyekben tény- leg úgy érzed, hogy egy nyüzsgő, népes városban laksz, a nagy csaták- ban ezekkel együtt védteket az otthonaitokat, vagy óriási összefüggésele- ket tudtok tartani.

PCF: Ezek a játékok egyszer annyira valóságosak lesznek, hogy teljes- sen függővé válunk tőlük?

SW: Határozottan az a véleményem, hogy ezekben a játékokban a kör- jük szerveződő emberi közösségek létrejötte a legjobb. Minél jobban tud- juk támogatni az emberek közti interakciót, annál erősebb a kötelek a többi játékoskal, és végső soron magával a játékkal. Ebben az értelemben, a játékosok közti kapcsolat elmélyítése és az egyéni önkifejezés lehetősé- gének támogatása jelenti a nagyobb valóságshűséget. Hogy teljesen füg- gővé vágy? Remélem nem, hisz mi lesz akkor a valódi életünkkel?

A Citizen Zero-t támogató MMG technológiáról további információkért látogasd meg a www.bigworldgames.com weboldalt.

Szobáról szobára

Ha legközelebb egy pornóoldalra akadsz, áldozz rá időt, hogy eldöntsd, vajon a párna tényleg illik-e függönyhöz.

John Lennon Two Virgins című albumának borítóján a néhai meteket megosztó, és a nemkülönben csupasz Yoko látható. Ringo Starr a borítóról beszélve a háttérben fekvő *The Times* magylen bilitét magyarázta, figyelem kívül hagyva azt a tényt, hogy zenésztársának penisze egyenes az arcába bñmül. És a fajta metelen-ség szembeni közönységgé éródik az Obscene Interiors weboldalon is, amely amatőr pornográf fotók sorozatát közli egyenesen alapvető külsőnésgé: minden egyes fotóról kérésünktől a metelen teteset, árá kizetve-e a nézőket, hogy a környező helyiségek általában izletelen.

ordenáré berendezéseit tanulmányozzák. Az Obscene Interiors honlapjának nyitóoldalán fogalmazza meg küldetését: ugyan nincs semmi problémája a pornóképeken lévő meztelen testek látványával, ám gyakran annál inkább zavarja őket azoknak a lakásoknak a berendezése, amelyek helyét adnak ezeknek a fülldet, buja fotóknak. Azt javasoljuk, figyelmesen tanulmányozd át a preparált képeket, és lassan megérint a honlap állásponitát.

Asz élsőként úgy kisasztortó sílőd
menyessék úgy rőnk, kímő a cukkínt
tartana az ágyka fölőd, de a ké-
pekhez megjegyzéseket fűző Kye-
le Justín nem fogékony az otrom-
ba tréfákra. A függőny, a párna
és a győrtőit lezúzó mintázata tá-
vól áll bármilyen esztétikai ren-
dezettségétől. – Jelení k Kyele,
akit nyilvánvalóan felkavar az izlé-
less lakberendezés tapíntathó
hiánya. Ezután további cenzú-
rázót fotók következnek. Egy
alak bolyhos játékszerekkel
szítt székény mellett pózál,
egy másik a csíkos főtőjében
ül terpeszen, csipőre téi kéz-
zel, míg egy újabb kőrvonal
hívókatok terpeszködő
párkizéké diaványon. Mindezek

Ezt az urat azért sa-
tírozták ki, hogy a-
néző a tanapéra tu-
jan koncentrálni.

ilyesmi megjegyzésekre ösztönzik a designra érzékeny két kommentátort: „ez jeleníti meg legjobban a kanapé és párna színének ellentétét”, vagy „szabadulj meg attól a szőnyegtől, és szerelj fel a fal színehez illő konnektort és kapcsolót”. Ha tehát nem pornóképekre vagy kíváncsi, igazán remekul szórakozhatsz.

www.justinspace.com/obscene/oiintro.html



Csak a jó ég tudja, mit történt itt mielőtt ezt a alakot lefényképezték.

Szeretünk Péter Pán

Randy „hisz a másfajta szórakozásban” – és hogy ezt bizonyítsa, Pán Péternek öltözik.

TÉSEN VAN VAGY, TE SEN VAGY MÁS ÉLNI, ÉS élni magunk. Minden véleményét tisztelni kell, de néha eltökélt meggyőződésünk megdöntéséért meg kell adnunk magunkat. Randy Constan 47 éves, egyedülálló férfi, aki idejének legnagyobb részét azzal tölti a legszivesebben, hogy Pán Péterrel töltöget. Tekintettel a nem mindennapi elfoglaltságára, szinte tapintatható az érzelmi, lelki és mentális fejlődésére való vágyakozás, annak ellenére, hogy mások az ötvenhét közelét. Zavarba ejtően aggódik amiatt, hogy „a társadalom bálványozza és istentíri a szexualitást”. Ezért a telén Pán úgy döntött, hogy a hímerneműk normális érzelmi viszke-

dését azzal állítja pellengérré, hogy egy mese-
beli, szökecskés tündérnek öltözik. Tisztelnünk
kell embertársainkat – de ez nem akadályoz
meg bennünket abban, hogy e nem hétköznapi
férfi fényképgyűjteményét látván úgy viho-
rásszunk, mint akik épp most szívták el a hatal-
mas dzsanánpét avm sztermdami kávéházban

Ízelítőül kattints a Peter Pan's Fashion Pages-re, s megtudod, hogyan néz ki egy 47 éves Pán Péter jelölt. A kezizöld tündérnek öltözött Randy-ről készült fotók nem is lennének annyira zavaróak, ha nem úgy nézne ki rajtuk, min egy komplett idióta.

A Little Lord Fountlerouy gyűjtemény sem sikerült jobban, ahol Randy bársony nadrágba.

*Inspired by the flowers painting by Gohar-e-rang,
I created my own version of the "Blue Bay" Ought portrayed by the artist.*

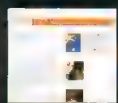


ajút, és örökre egy kitűnő nőtől szorongat.
És küldött itt meg nem véletlen... Ha már
mindent végigszámlál, miért is ne öltöztöböl
egyet a varázspálcvával felszereltetett mese-
beli hercegnek? És csak azért, hogy bebizonyí-
ssa, a cséppnyi maradék és a végtelen
elment valahová, a mindennapi viselkedést be-
mutató néhány példával: ez a klasszikus Pán
Péter viselkedés csak egyszerűsített változata,
de azért a fészes zöld nádrág és a hegyes cipő
dakt. Ezek után is az elkezérső My Music
lapról, sem arról az ószinte vallomásról ne fe-
ledkezzünk el, ami azoknak, akik szívesen
megosztanak életfelteguásokkal Randy-vel,
úgy nézek ki, mint egy hermafrodita, világossá
kelt tennem mindenki számára, hogy engem
csak a nők érdekelnek, alkalom szívesen alakítok
ki romantikus kapcsolatokat... Köszönjük,
ezt tisztáztát Péter. Épp azok a hölgyek jutnak
eszébe, akik most hosszú sorokban járulnak
elő, tudván, hogy nem vagy homoszexuális –
csak egy férfi, aki tündérnek képzeli magát.

www.pixivland.org/utepetran

ÖTÖS FOGAT

Nyitányában a házai honlapok sem maradnak el külföldi társaiktól.



Plasztik
A Plasztik.hu egy hazai blog oldal, rendszeres frissítéssel, szellemes hozzájárulásokkal, ahogy az egy valamire való bloggertől illik.
www.plasztik.hu



Képregény Centrum
Bizonyára sokaknak szetér-
brövet a Képregény Cent-
rum, ahol olyan effektekt
hősséket találkoznak,
mint Pif és Herkules. Vajon
máig lehet látni őket?
www.keregenvr.hu



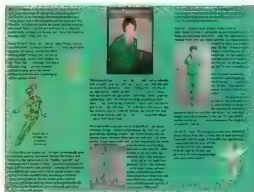
Az Eiffel Torony titka csak azok fejtethetik meg, akik megoldják a feladatot! Mi a Pendragon-ciklus első kötetének a neve?
www.extra.hu/eiffel



Endy Kastély.
Endy Kastélyába nem egyszerű bejutni, de ha egyszer sikerül, alaposan nézz körül; mert sok-sok érdekes és szórakoztató dologra akadhatasz.



Humapherol
Ha eddig nem tudta valaki,
a nők tudat alatt a szexuális
elapján döntik el, hogy ki
iránt éreznek vonalmat.
Hogy egyesek miból akar-
nak meggazdagodni?
www.geocities.com/humapherol



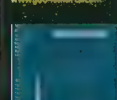
ÖTÖS FOGAT

Ha munkahelyet keresel, nézd meg az oldalon, azok az oldalak segíthetnek.



Job48marts

Ezen a jól felépített honlapon keresztül tudsz jelentkezni állásra, vagy végképp elhagyni a legrosszabb ajánlatokat teljes garanciajával.



Országos Állás Kereső-Kínáló

Egyre több design, találati pont kereséssel tudsz megtalálni az ország minden tájánál a munkahelyi lehetőségeket.



Kreatív Online

A Kreatív Online marketing szaklap állásbörzse rovatát elsősorban a reklám és média szakterületen elhelyezkedő vállalatok nyitják meg.



Student Diáküzvegyszár

Az állásbörzse diákoknak nyitja meg az állásbörzse rovatát a diáküzvegyszár honlapjának segítségével.



PBS

A PBS honlapján tudsz megtalálni az állásbörzse rovatát a PBS honlapján keresztül.

Tudtad, hogy...

Álláslesen

Az internet segít ki-
válogatni az újságok
sok-sok hirdetését.

Lehetsz munkanélküli, önálló vállalkozó, vagy aki csak változásra vágyik, a legjobb weboldalak segítségével egyenesen hozhatod karriered.

NÉHÁNY MUNKAHELY EGYSEBEN NEM ÉRI meg a felhajtást. Bemész reggelente, belenyugosol a főnök és idétlen költségd bohókodásába, és a hónap végén annyi fizetést kapsz, ami alig futja ki az al-bérletet. Ha nincs munkád, még rosszabb a helyzet: kéthetente bejárj könyörögni a helyi munkügyi központba, hogy legalább a napi betevőre elég pénzt kapj. Szerencsére van választásod: új oda egy internetes el-éréssel felszerelt számítógéphez, és szemel ki magadnak a legalkalmasabb munkahelye-
ket, amiket azon nyomban megpályázhat.

Apróhirdetés

Először is a napi- és hetilapok állásbörzse között érdemes szétnéznie. De ne rohanj el azonnal az újságáruháoz: a legtöbb lap a weben is közli állásbörzse rovatát. Itt van mindjárt legismertebb gazdasági hetilapunk (www.hvg.hu), amelynek állásbör-
zéje 254 állást kínál partnerrel áll rendelkezésére a www.jobline.hu címen. De ne feledd el a Figyelő című gazdasági magazinnál sem (www.fn.hu), amelynek Karrier rovatát az állásajánlatok linkgyűjtemé-
nyén túl rengeteg hasznos tanácsal segít.

Az Expressz újságot bizonyára mindenki ismeri. Mára ők is terjedelmes weboldalt építettek fel, amelynek kifejezetten az állásbör-
zsekre specializált részén (www.karrierepressz.hu) a regisztráció után szabadon gárárdázkodhat. Segítse-
gedre lehet továbbá a Népszabadság (www.nepszabadsag.hu), illetve a kizárólag online jelenléttel bíró, de annál forgalmas-
abb Apronet (www.stop.hu/apronet) is.

Mennyi az anyyi?



1 A Karrier Online (www.karrier.hu) rendkívül sokoldalú hon-
lap, mondhatni az egyik legújabb. Ők is tudják, gyakran kerülhetik
kétyelmelt helyzetbe, ha a fi-
zetésről esik szó. Ebben is megpró-
bálnak segíteni.



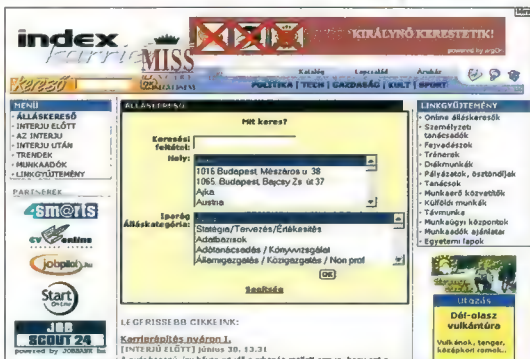
2 A baloldali menüszojloban
kattints a Havi Fix menüpont-
ra. Ekkor egy kis ablak ugrik fel,
ahol megtehatod, hogy egyes
munkaköröknek mire számíthatsz.
Válaszd ki, hogy a munkahely vidé-
ken vagy Budapesten van-e.



3 Miatán az OK-ra kattintottál,
az új ablakban azt kell meg-
mondanod, hogy az állásod a gaz-
daság melyik területén van vagy
lesz. Ha ez is megvan, az OK-ra
kattintva már csak a konkrét pozí-
ciót jelöld meg.



4 Íme, már láthatod is a megfe-
lő összeget. Ne felejtse el,
hogy az bruttó bért jelent, és
ahogy ők is felhívják a figyelmét:
„csak iránymutató jellegűek”.
Mindenesetre, most már neked is
van támpontod.



Az Index karrier oldalán (karrier.index.hu) az állásajánlatokon kívül, a karrierépítéssel és álláskereséssel kap-
csolatban hasznos tanácsokkal is ellátanak.

Tanácsadók

Az állásbörzseket cégek keltájta állást kínál-
nak: ideiglenes, határozott időre szóló állá-
sokat a nyári és szüneti szabadságolások ide-
jére; vagy határozatlan időre szóló állásokat,
ahol az ügyfelek nevében. A legtöbb nagyváll-
alat és multinacionális cég ilyen személyzeti
tanácsadókkal vezétteti el az új munkaerő
toborzását.

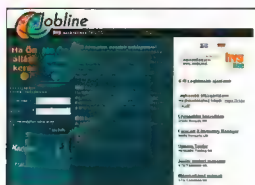
A személyzeti tanácsadók és munkaköz-
vetítő cégek szinte kivétel nélkül képviseltik
magukat a világhálón. Sok aktuális állást
kínál honlapján a Workplus (www.workplus
.hu), segítséget nyújthat a Manpower

(www.manpower.hu), a vezetői posztra áhi-
tozók pedig jól teszik, ha átnézik a PÉBert
informatív honlapját (www.pbert.hu). Szinte
mindegyik oldalon felajánlják, hogy ne csak
konkrét állásra küldd be az önéletrajzod. Az
adataidat az ügyfelekhez megőrzik, és meg-
felelő állás esetén felveszik veled a kap-
csolatot. Azért ne várd, hogy mindjárt el-
árasztanak az ajánlatok... és ne felejtse el a
beküldött anyagot frissíteni.

Akkor sem kell aggodnod, ha az informá-
ciós technológia területére specializálódott
közvetítő keresel. Azon túl ugyanis, hogy in-
formatikai állások szinte minden személyzeti
cég honlapján megtalálhatók, a Personal

ÖTÖS FOGAT

Fejvadász cégek, akik Baha Fittet lezongyára csak találni ismerik.



A HVG online állásbörzén (www.jobline.hu) a regisztráció után kedvedre böngészhetsz.



Állások az Expressz hirdetési naplap webes változatán (www.karrierexpressz.hu).

Select (www.personalselect.hu), a Grafton Technologies (www.grafton.hu), a Szárnyas Fejvadász (www.szarnyasfejvadasz.hu) vagy az IT jobs (www.itjobs.hu) ilyen állásokra specializálódtak.

Szakosodás

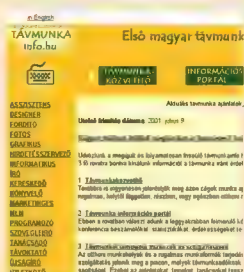
A tanácsadók és közvetítők oldalai a vállalatok számára csak a saját partnereik által meghirdetett állásokat kínálják, így a megfelelő állások követése gyakran jó néhány honlap egymás utáni folyamatos meglátogatását igényli. Ezt ismerteti fel a Job Monitor (www.jobmonitor.hu), és szolgáltatása révén ismerőseim a különböző helyeken megjelenő legfrissebb állásajánlatokat egy helyen megtalálhatod, hiszen a készítőit a legfontosabb forrásokból nap mint nap szemlélnek. Ezen kívül, esélyed növeléséhez egy önéletrajzi szoftverrel nyújtanak segítséget, ráadásul egy testre szabott hírlevéllel napi értesítést is kaphatsz az aktuális állásokról.

Hasonló szolgáltatást nyújt a világszerte épp 114127 betöltendő álláshelyet kínáló nemzetközi Jobpilot (www.jobpilot.hu): ha az adatbázisukban elhelyezett önéletrajz alapján egy vállalat iránt érdeklődsz, SMS-ben értesítenek – ígéri a honlap.

Plátói munkahely

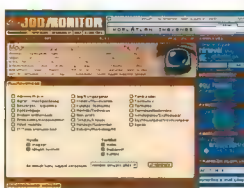
Sokaknak szimpatikus a távmunka intézménye. Akkor kelsz, amikor akarsz. Nem figyeli a főnök minden mozdulatod. Egyszóval szabadon oszod be az idődet, ami persze a távmunka hátránya is, azaz munkád némi elfeledgetést tanúsít, különben sosem készülsz el határidőre. No persze, a munkahelyi közösséget is elfelejtheted.

Mindezek mellett valószínűleg több előnye van, mint hátránya, ráadásul sokan önkéntesen kívülről rákényszerülnek, és a számítástechnika fejlődése olyan lehetőséget biztosít, ami korábban elképzelhetetlen volt. A távmunka közvetítésében és tanácsadásában a Távmunka Információs Központ (www.tavmunkainfo.hu) élen jár. A konkrét és rendszeresen frissített állásajánlatokon kívül rengeteg linkkel és hasznos információkkal is szolgál.



A Wesselyni Andrea révén útnak indult első magyar távmunka-közvetítő honlapon egy hírlevél is feliratkozhatsz. (www.tavmunkainfo.hu)

Ha behívunk egy interjúra, tanulmányozd át a cég honlapját, és néhány róla szóló friss hírt is.



A JobMonitor (www.jobmonitor.hu) az elmúlt hét nap szinte összes létező állásirányítását összegyűjtötte.

oldalak, mint például a KarrierIndex (karrierindex.hu), a Start Online (www.startonline.hu) és a Karrier Online (www.karrier.hu) részletes tanácsokkal látnak el a karrierépítést kezdő az önéletrajz írásán át a munkajogig. Ezeket igazán érdemes áttanulmányozni, mert mindenkinek nyújthatnak valami hasznosat.

A céginformációk forrásként se becslőd alá az internet hatalmát. Ha behívunk egy interjúra, először a weben végzél el a kötelező házi feladatot: tanulmányozd át a vállalat honlapját, és ha lehet, olvasd el a híroldalakon a cégről szóló friss híreket is. A Mit tud a vállalatról...? kezű kérdést általában mindig felteszik, és néhány percnél neves szöveggel komolyan megkövetelheted az esélyed, hogy megszerezd a hón áhított munkát. **PCF**

A tudás hatalom

A weboldalak nemcsak a munkahely felkutatása szempontjából hasznosak. Az olyan



1 A HVG Jobline oldalán (www.jobline.hu) eltarthatod az önéletrajzod, és hozzájárulást esetén elérhetővé teszik a munkaadók számára. Mindezt a regisztráció után teheted meg.



2 A regisztrált beépítés után tudsz ki a személyes adatokra vonatkozó űrlapot. Ha van a PC-den rád fényképek, akkor azt is feltöltheted, majd kattints a Mentés, Tovább gombra.



3 A következő táblázatokban a végzettségre, nyelvi és egyéb ismeretekre, tapasztalatokra vonatkozó információkat adhatod meg. Az Előnével gombbal leellenőrizheted, hogy eddig mire jutottál.



4 Ha mindennel végeztél, ismét kattints az Előnével, majd a lap tetején az Önéletrajz aktiválása. Ezután némsz dolgod, mint várt, és az adataid rendszeresen frissülnek.



5 A vállalat fő tevékenységét, professzionális szakemberkeresés, Dr. Öhrner HILL, az ország gazdasági helyzetét meg 1990-ben alapította meg első tulajdonosként, Bécsben.



6 A vállalat fő tevékenységét, professzionális szakemberkeresés, Dr. Öhrner HILL, az ország gazdasági helyzetét meg 1990-ben alapította meg első tulajdonosként, Bécsben.



7 A vállalat fő tevékenységét, professzionális szakemberkeresés, Dr. Öhrner HILL, az ország gazdasági helyzetét meg 1990-ben alapította meg első tulajdonosként, Bécsben.



www-pcformat.hu

Mivel szórakozzunk?

A sokoldalú PC magazin

Most megmutatjuk neked mivel szórakozzál az elkövetkező időben! Vedd elő, helyezd be és már ámulhatsz is a gyönyörűségétl...

Bevezető

Nyárközép van. Ez jó hír azoknak, akik ilyenkor legszívesebben az északi-sarkra vándorolnának a meleg elől. A fanatikus napimádók pedig egy kicsit elszontyolodnak arra a gondolatra, hogy egyszer a nyaralóidőnek is vége szakad.

Mint ahogy mindenki másnak, úgy nekünk is szükségünk van egy kis lazításra, – meg aztán azt sem szeretnénk, hogy külföldi nyaralásokat megszakítva haza kelljen ugrnotok kedvenc számítástechnikai magazinkot újabb számáért – Így július-augusztusban egy összevont számmal jelentkeznénk. Ne aggódjatok, rengeteg hasznos ötletet és kellemes programot biztosítunk a nyár hátralevő idejére.

Ha már végigbongészte mindent, amit a legújabb játékokról, hardverekről és szoftverekről írtunk, kielemeztet tesztjeinket és a lemezeket is végigbogarásztad előlőrl-hátulra és vissza, akkor más kellemes időtöltést is ajánlhatunk számodra.

Ha autóval indulsz szabadságra, vagy épp egy közlekedési dugó kelles közepén állsz, (ez a budapesti hid- és útfelújítási munkák, és az M7-es irdatlan állapota miatt könnyen elképzelhető) ne hagyj, hogy eluralkodjon rajtad a feszültség. Hallgass valami klassz zenét, például Manu Chao-t, ha pörgősebb dallamokra vágysz, tedd be a Tomb Raider filmzenét, vagy az új Radiohead-et. A zenehallgatás, vagy éppen a könyv olvasás nyaralás közben a vízparton felve is igen kellemes időtöltést kínál.

Igen, igen! Mi is tudjuk, hogy a nagy melegen az ember agya nem mindig képes új ismereteket befogadására, ezért könyvajánlóinkban a szakkönyvek mellett szépirodalmi és ismeretterjesztő olvasmányt is ajánlunk.

Ha a pénztárcád nem engedi, hogy távoli tájakra utazz, ugorj be egy mozi-ba! Egy jó film segítségével azonnal valaki más bőrében találhatod magad! Lehet sz drogdiler, vagy sorozatgyilkos nyomában lóhólo nyomozó. De azért az mégiscsak jó, hogy nem te vagy, aki után a lövések kuldik.

Ha már arra sincs energiád, hogy elzarándokolj, vagy autózsz egy klimatizált moziba, akkor a legrövidebb utat választva pattanj le a sarki tékába és böngéssz át az újdonságokat.

Téhat szórakoztatok, mi is lazítottunk! Napon, vagy árnyékban, kinek-kinek vérmérséklete szerint.

132.



138.



140.



136.



Tartalom

130 CD újdonságok

A nyári kánikulában van egy kis kánaán a Hooliganstól és a mozi után már kapható a Tomb Raider filmzene is.

131 Könyvek

Eckstein-Coller: Samba
Bacsó Péter: 3 tanú
Diane-Richard:
A zen buddhizmus
Ray Uschner: Delphi kézikönyv
André Salamon: Modigliani
Stefan Zweig: Fouché

132 Filmajánlók

Mi megnéztük, értékeltük, te pedig eldöntheted: megnézed vagy sem.

138 Install

TypingMaster 99
Xara X
Family Tree 2.0
Music and Video Maker 6
eRacer
Technomge
Gangsters 2: Vendetta



Ezt is hallottuk

Még több zene



Radiohead – Amnesiac

Minden szóba jött már a Radiohead kapcsán, ami a mai rockzeneben igazán lehet. Az első album, a Pablo Honey kijelölte az utat számos mai utódzenekarnak, egyszerre volt punk és igényes, keserű és szívet ostromló. A tavaly ősszel megjelent Kid-dal pedig a zenekar újrejtett önmagát, teljesen levetkőzve az eredeti zenei világot.

És most itt az Amnesiac. A zenekar bevette eszköztárába a jazzt is. Így a zene teljesen új színezetet kap, több is érdeklődik, mint valaha is volt. Ezért igazán nagy a Radiohead, mert minden lemezére meg tud újulni, folyamatosan változik.



Wheaton – Wheaton

A Long Island-i trío mestersen kombinálja a bemutatkozó albumban a rock, a hip-hop és a 80-as évek popzenéjének legjobb megoldásait. A Wheaton legtöbbjóról modern rock-ként aposztrofált agresszív pontja felejtetlen dallamokra és beszédokra épül, melyre a Teenage Dirtbag című tini-himnus a legújabb példa – és ami a Lózer (Loser) mozifilmnél is ismeretűnk.

Slam Jr. – CSOKI

A XXI. század klubzenéi, ahogy azt Magyarországon egyik legjobb DJ-e, Slam Jr. adja, és ahogy nekünk tetszik. Kategorizálhatatlan, progresszív dance zenék gyűjteménye, amelyek a vajtűfűlű DJ szerint megmutatják, merre tart a klubvilág. A CD minden darabja hihetetlenül igényes: a szertartásba papírpontból belől fölha Strictly! felirattal, aztán jön a lemez, amely nem kis meglepetést fog okozni a Strictly! rajongóknak.



Travis – The Invisible Band

A skót Travis jelenleg Anglia első számú popcsapata, amely második, The Man Who című nagylemezéből Európában közel 3 millió példányt adott el, de ebből kb. 2 és fél milliót Angliában. Az új, The Invisible Band című nagylemez elsőidőse eddig tehát az, hogy ismertté és népszerűvé tegye a csapatot a kontinensen és Európán határain túl is. A Travis ismét egy remek, és ezúttal az átlag európai fül számára is foghatóbb lemezzel rukkolt elő, amelynek sing című dala hihetetlenül slágeranyag és rádióbarát. A dal a fűk állítása szerint egy spontán stúdióbeli zenés eredményeként született. Az albumon összesen 12 vadonatúj felvételt hallhatunk, amelyeknek egy-egy külön történetük van.

Hooligans – Kánaán

Kiadó: EMI



HARMADIK NAGYLEMEZÉVEL JELENTKEZIK az egykori Dance-ből kinőtt Hooligans. A lemezen a rock'n'roll és a funk mellett – a kor szavának engede – 2001-re szépen megjelent az elektronika is. A hátrében végig jelen van a lemezen, a groove-ok terén még meg is támogatja az amúgy hátrahozott, feszes alapokat. A zene a húszasok számokban helyenként az Extreme egykori világát idézi, s bár a karizmatikus vonások nem tengnek túl, nehézősen slágerek a dalok, biztos, hogy a nyugosabb Tiszton örökök mellett a címadó Kánaán, a Vért nem válik vízzé, vagy a zenekari himnuszoként is felhozható Hooligans. A Hooligans is komoly koncertlevesnek lesznek majd.

**Zene: 60%
Küllem: 50%**

Végül: A Hooligansnak jobb a dalok, rock'n'rolla sokkal inkább, mint a szavak és a zene.

Manu Chao – Proxima Estacion: Esperanza

Kiadó: EMI



A SPANYOL SZÁRMAZÁSÚ MANUEL CHAONAK, a popörtönellem legszármazott előadójának első szólólemeze, a baráti körben rögzített Clandestino 1998 tavaszán jelent meg, és az utóbbi évek legsikeresebb francia kiadványává nőtte ki magát. Most elkészült az új album – az előzőhöz hasonló körülmények között – és örömmel jelentjük: ugyanolyan jó, mint a Clandestino volt. Félakusztikus hangzás, reggae-dominancia, soknyelvűség, kevés ritmusalap és sok füvös jellemző. „Attento!” – halljuk – és indul a reggae, gitár és Manó éneke.

Az akusztikus gitár éppoly könnyedén váltja fel a vidám dzsesszes hangzást, mint amilyen laza egymásutánosságban hallunk különböző nyelvek dalszövegeket.

**Zene: 100%
Küllem: 60%**

Végül: Manu Chao a világ egyik legjobb előadója, aki a világ minden szögében otthon érzi magát.

Crazy Town – The Gift Of Game

Kiadó: Sony Music



BÁR A BANDA ÚJ KISLEMEZÉVEL, a Butterfly-jal csak most tűnt fel a pop-rockzene egén, jelen – debütáló – albumuk 1999-ben látott napvilágot. Los Angeles-i csapatot Shifty Shellshock és Epic Mazur rapperek alapították. Majd rátáltak Rusty Eugene és Anthony Valli gitárosokra, Faydoe Dealy basszusgitárosra, JBJ dobosra és DJ AM-re, akinek neve is talán a bandában betöltött funkciója.

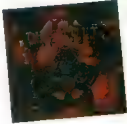
A raptrükkököt követve itt sem egyetlen frontember árválkodik. A két fehér srác edig az alapvetően fekete stílusnak kiköltött műfajt – pazar ritmikai megoldásokkal, replikázós duettekkel és kimondottan érdekes szövegvilággal kápráztatják el a publikumot.

**Zene: 90%
Küllem: 90%**

Végül: Butterfly előző albuma a világ egyik legjobbja, hogy nem egy egyéni előadóval, hanem egy csapatkal.

Cult – Beyond Good and Evil

Kiadó: Warner Music



A NYOLCVANAS ÉVEK EGYIK LEGJOBB ROCK-ZENEKARA, az 1995-ben feloszlott Cult 1999 óta dolgozik új dalokon, és most itt az eredmény: a Beyond Good and Evil. Az újra összeállt Duffy-Asbury páros az 1989-ben már velük turnézó Matt Sorum dobost vette vissza maga mellé, új basszusgitárosuk pedig a jól csengő Billy Morrison névre hallgat.

Az új album 51 percet végighallgatva nyilvánvaló, hogy ismét Billy Duffy a zenei vezér. A beharangozó kislemezzel, a Rise igazi tiltalattal, és a Greisch gitáron elővezetett szökölt is pont úgy szól, mint a zenekar nyolcvanas évek végi periódusában.

A záró My Bridges Burn óriási lendülete kellemes szájízú hűvös, magára is hallgató.

**Zene: 90%
Küllem: 100%**

Végül: A Beyond Good and Evil album a nyolcvanas évek egyik legjobbja, hogy nem egy egyéni előadóval, hanem egy csapatkal.

Tomb Raider (filmzenelemez)

Kiadó: Warner Music



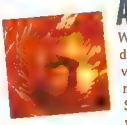
A FILMZENELEMEZ A DŰZ-LEMEZRŐL LEVETT Elevation-nál is indul. Egy új NIN-felvétel, majd egy instrumentális darab a Chemical Brothers-tól. Ezután az utóbbi hónapok két legjobb női lemezét készítő művésznők, Missy Elliott és Nelly Furtado kollaborációja jön: az előbbi Get Ur Freak On című slágereinek alapjaira az utóbbi csacsog rá – imádnivaló. De még annál is jobb az Outkast örölete, a Speedballin' (a filmből Lara Croft kedvence dala), ami a Big Boy-ek tavalyi nagy sikerének, a B.O.B.-nek receptjét gyorsítja még tovább. Innen már a techno-fajfoké a terep. BT, Fatboy Slim, Lethfield, Fluke, Groove Armada, a tinédzser UK Oxide Tr Neutrino valamint a Basement Jaxx alkotja az előadógárdát.

**Zene: 80%
Küllem: 85%**

Végül: A filmzenelemez a nyolcvanas évek egyik legjobbja, hogy nem egy egyéni előadóval, hanem egy csapatkal.

Stone Temple Pilots – Shangri-LA DEE DA

Kiadó: Warner Music



A HOL LEBUKOT, HOL ELVONÓRA JÁRÓ, VAGY éppen börtönbüntetéstől tölő Scott Weiland – miután letette a kötelező fogadalmakat, hogy soha többé drog – újra visszatért. Turnéja is indult a zenekar, melynek apropója ez az új album, a Shangri-LA DEE DA. Az előző lemez durvasága csak nyomokban jelentkezik, igaz mindjárt a lemez elején, hogy jól elriasszon ezzel a nyolcvanas évek végéi Mudhoney-hangzással. Utána szökdobba került hard rock számok és jobban sikerült balladák (Wonderful, a Song For Sleeping), meg egy szemtelen sláger (Days Of The Week) váltják egymást. Weiland fő témája, hogy életben maradj.

És most feléled az élet szépsége – aha, már érttem...

**Zene: 60%
Küllem: 100%**

Végül: Hosszú és kanyargós út vezetett a zenekarhoz, de a Shangri-LA DEE DA album a nyolcvanas évek egyik legjobbja, hogy nem egy egyéni előadóval, hanem egy csapatkal.



Bridget Jones naplója

Eredeti cím: Bridget Jones's diary Rendező: Sharon Maguire Szereplők: Renée Zellweger, Hugh Grant
Egyéb: Miramax és Working Title Forgalmazás: Új – Duna film Internet: www.ulpduna.hu

EGY IDÉZET: „HIRTULEN RÁDÖBENTEM, hogy ha azonnal nem változtatok, olyan életem lesz, ahol a legmeghittebb kapcsolat egy üveg borhoz fűz. Egyedül és kövéren halok meg, és mire három hét múlva rám találnak, már félig megették a farkaskutyák. Vagy Glenn Close-za változom a Végzetes vonzerőből.

Igy hát fontos elhatározásra jutottam. Annak érdekében, hogy jövőre ne végezzem ilyen trágya képpel, az Ősónajló Rádió harmincon túliaknak szóló slágerműzeumát hallgatva, úgy döntöttem, hogy a kezembe veszem az életem. Naplóba kezdek, és elmondom az igazat Bridget Jones-ról. A teljes igazságot.

Egyes számú elhatározás: magától értetődően leadok tíz kilót. Kettes elhatározás: mindig bedobom az előző napi bugyit a szennyeskosárba. Ugyanígy fontos, hogy találjak egy kedves, érzékeny barátot, akivel járhatok, és hogy ezentúl az alábbiak közül egyikkel se alakítsak ki romantikus kötődést: alkoholistákkal, munkamániásokkal, viszonyfőbiásokkal, nagyzoológokkal, kukkolókkal, érzelmi fogyasztókkal vagy perverzekkel. És főleg nem fantáziálok egy konkrét személyről, aki mindezeket megteste-

síti. Sajnos ez a személy történetesen a főnököm. És azt gyanítom, hogy különféle, kissé igazságtalan okokból kifolyólag, ő sem fantáziál rólam.”

Ki is Bridget Jones? A hölgy tele van komplexusokkal, nem sokat ad a külsejére, nem ruházkodik, társaságban sem szórakoztató, sőt, magányában otthon vedeli a piát, miközben azt énekli (erős túlzással), hogy All by Myself... Vajlik be, nem szívesen randiznánk vele. Egyszer azonban megtörik a jég. Bridget elhatározza, hogy férfit kerít magának. Elég kihívó ruhában érkezik a munkahelyére. Kurvás megjelenését főnöke (Hugh Grant) sem hagyhatja szó – illetve e-mail – nélkül. A kezdeti levelezések után azonban hamar szexuális kapcsolatot létesítenek egymással. Bridget úgy érzi, ő a legboldogabb és a legszebb nő a világon. Csak két dologgal nem számolt: hogy a férfi a főnöke, és a főnöknek menyasszonya van. Az arcaesés után azonban kezdetét mindent elől. Új munkahely, új ital, új zene. Újra depresszió. És feltűnnek a régi barátok, hogy vigasztalják. Mi, nézők pedig maradjunk, és jól szórakozunk a vásznon előtt. Miközben Bridget magára, és szerelmére talál, végleg visszanyeri emberi méltóságát, végre felnőtt,

érett nő válik belőle. És nem zavar bennünket a happy end, a kiszámítható befejezés, mert elmondhatjuk, hogy nagyszerű vígjátékot láttunk, amely nem csak Bridget Jones-ról, hanem egy kicsit rólunk is szól.

A producerek a könyv szellemisége megőrzésének érdekében Sharon Maguire-t kérték fel a rendezésre, aki nagyszerűen választotta meg színészeit első filmjéhez. „Nagyon jól ismertem ezt a világot, mert az enyém” – mondja Maguire. „Ebben az életkorban nagyon jól éreztük magunkat, bulizni jártunk, és ezt nem is akartuk abbahagyni. Ugyanakkor idegesek voltunk amiatt, hogy még nem állapodtunk meg. Mégis azt gondoltuk, nem törzsenünk kivinni a férfiak elismerését, hiszen mindenki gyönyörű. Ez az az ellentmondás, amire az író szerintem oly briliánsan tapint rá a könyvben. Egy csomó nő van, akiknek ott van a karrierjük, a függetlenségük – de állandóan azt gondolják: „Csak szerelmes akarok lenni. Csak egy férfit akarok...”

A film sikere nagyban függött a Bridget-et játszó színésznő alakításától. A gyártó bejelentése, hogy Renée Zellweger, amerikai színésznő kapja Bridget szerepét, felbolydulást okozott a brit médiában. Renée Zellweger magánéletében is szépség és szörnyeteg egyben, Hugh Grant pedig nem a hűség, félnék kislányt többé, mint bizonyítottan azt egy utcalánnyal történt afférral. A szerelmi háromszög harmadik tagja pedig

Colin Firth, akit a Szerelmes Shakespeare és Az angol beteg című Oscar-díjas filmekből ismerhetünk. A kiváló színészek mindent megtettek a film sikeréért. Renée például hatalmas hízókürába fogott, és két hét alatt meggyőző mennyiségű kilogrammot sikerült felszednie. Abba hagyta napi edzéseit és „gyorskaja-diétába” kezdett: falta a mogoróvajás fánkokat, burgereket, pizzákat és a fagyit. A szerepre való készüléshez a színésznő a londoni Picador kiadónál, Bridget Cawendish álnevén dolgozott gyakornokként a sajtóosztályon. Néhány hétig ő vette fel a telefont, fénymásolt és főzte a kávét. Senki sem sejtette, ki ő valójában.

A film teljesen hétköznapi emberek, mindennapos cselekedeteit mutatja be. Hú marad a címéhez, miszerint egy napló, megtörtént esetekkel, élő személyekkel. Ez legjobban a verekedős jelenetben csúcsosodik ki, ahol nem a tökéletes ütt és rugó technikára fektették a hangsúlyt. Csak két bűn agyonveri egymást. Mégis van mozgalmassága az esetben, amit a tökéletesen aláhangozt zenének köszönhetünk. It's Raining Men... **NC**

Film: 90%
Megvalósítás: 90%

Végül: A film túlságosan hosszú és nem határozottan, férfiak és nők számára egyaránt szórakoztató.

Ezt is láttuk

Bejutottak...



Ősz New Yorkban

Az időszerű Will őszszertu a hamvas Charlotte-tal, aki a nagyváros forgatagában élő, törékeny, éteri jelenség.

Will rutinos széptelenség rőtön a jól bevált dumával indít: nincs közös jövőnk. A lány számára ez azonban teljesen más jelent, hiszen tudja, hogy szívbeteg és nemcsak a meg fog halni. A tragikus végkifejlet előtt azonban még sok gyönyörű vár mindkettőjükre. A klasszikus Love Story újabb feldolgozásának történetéből a körülöttező az időtársaság. A film számos kisgyerekes sikerült. Olyan, mintha különböző képeslapokból lenne összeválogatva. Kár. Csodaszép mozi is lehetett volna belőle.

Sade márki játéka – Quills

Sade márki, a szadizmus keresztapja utolsó napjait Charentonban, egy vidéki elmegyógyintézetben tölti. Itt végre jól érzi magát: a bolondok között, elegáns berendezett zárkájában nyugodtan foglalkozhat műveivel. A ház ideálisa igazgatója támogatja munkáját, egy különös tapasztalatra éhes cseled pedig szívesen vállal büntetését, ha át kell nézni az itteni szabályokat.

Am új felügyelő érkezik, aki mindenképpen el szeretné hallgatni a felhalmozott és megkérdőjelezhető irrományok szerzőjét. De Sade azonban nem könnyű belefogja a szót. Igazán, lelke mélyig szabad: minden büntetést ki-nevet, minden tiltást fitymát. A két férfi összecsapása ekekelhetetlen.



Tigris és sarkany

A történet a Csing dinaszti uralkodásának utolsó

virágzó évével rept vissza bennünk. Kína óriási változások kapujában áll: az európai hatalmak és az Egyesült Államok hamarosan kikényszerítik az ország határainak megnyitását az ópium-kereskedelemtől. Ang Lee cselekményét Wang Yu Lu ütőes regényéből meríti. Főhőse minden átal tisztelet erkölcsi példaképe. Az általuk választott élet értelme elfojdásra kétértelmű álet. A film drámai cselekményét szemet gyönyörködtetően korografált harcielenetek ellentöltözik. A film vizuális-egyszerűsége hűse harc-művészek folytonos gyakorlásai túllépnek ember lehetőségeinek korlátai és legyőzik az emberfeletti akadályokat. Ne lepődjünk meg megmozdú-tásaikon!

Maléna

Prodotti cím: Maléna
Gyártó: Miramax International
Forgalmazó: UIP-Duna Film
Rendező: Giuseppe Tornatore
Szereplők: Monica Bellucci, Giuseppe Sulfaro, Luciano Federico
Internet: www.uipduna.hu

A MALÉNA A LEGGYÖNYÖRŰBŐR NŐ Castelcucco álmos városában, valahol a napfényes szicíliai tengerparton. Férjét messzire sodorta a háború, ő pedig ismeretlenként járja az utcákat. Minden lépését a helyi férfiak éhes pillantása és feleségei irigy pletykálkodása kíséri. Kerekpáros kamaszok errednek a nyomába, csak hogy kivetelés szépségében gyönyörködhesse. É fiúk egyike a 13 éves Renato Amoroso, aki számára az ártatlan valóság lassan megszáltsággá válik. A moziában látott románcok hatása alatt álló Renato lesz Maléna titkos árnyéka, aki minden érzéki mozdulatát szemmel tartja. Életének leg-áróbb pillanatát is órásiara nőnek a fiú túlfűtött érzéki-ségében. Szülei minden tőlük telhetőt vessek ennek a „bűnös és egészségtelen” viselkedésnek – beideszák Renato szobájának ablakait, elvisszák paphoz, ördögűzőhöz és végül egy örömlányhoz is – Renato szakadatlanul figyelő tekintetét mégsem sikerül elszakítani Malénától. Őt figyel, amikor megkezdődik, amikor a helyiek elfojtott parázna-sá-

gának és dühének áldozatává válik a Castelcucco végigsöprő érzelmű és érzéki vihar közepette. Amikor Malénát apja kitagadja, bíróság elé hurcolják és jövedelmétől megfosztva magára hagyják. Renato szembesül a helyi elzártság társadalmának átkos természetével. Mikor minden elvesztettnek tűnik, összeszedi a bátorságát, és felelőssé-gé vállalva úgy dönt, ő lesz Maléna megmentője.



Film: 80%
Megvalósítás: 95%

Végül Maléna a film legnagyobb sikerévé vált, a legrosszabbat egyébként képezték a film az emelkedő.

Csokoládé

Prodotti cím: Csokoládé
Gyártó: Miramax International
Forgalmazó: M.P.D. na Film
Rendező: Lasse Hallström
Szereplők: ... éte Binoche, Lena Olin, Johnny Depp
Internet: www.uipduna.hu

A CSOKOLÁDÉ VIDÉK MERE ÁR-ról, hogy mennyire meg tud változtatni bennünket, ha megizeljük az élet örö-meit. Egy titokzatos csokoládéből megnyitása valóságos háborút robbant ki a francia kisvárosban. Lansquenet-ben ugyanis úgy tűnik, mintha száz éve semmi sem változott volna. Az üdítő fuval-lat Vianne Rocher (Juliette Binoche) érkezése hozza meg: a lányával cétalanul utazgató asszony csokoládéből nyit a faluban, amely eddig nyelvével felszab-dítja a helybeliek rejtett vágyait. Egyek csakhamar tetjesz átít as adjak magukat érzéki csábítás-nak. Mások viszont, mint Reynaud grófja (Alfred Molina), a nemesség helyi disze, elcsúsz elenséggé válnak. Reynaud meggyőződéssel val-lja, hogy Vianne csokoládéútönle-gességet erkölcsi romlásba taszítja a várost. Szembeműlök meg is osztja a kisváros lakói azokra, akik a régi rend biztonságát kívánják megőrizni, és azokra, akik végre él-vezni akarják a szabadság újonnan feldeleztet izét.

Film: 80%
Megvalósítás: 85%

Végül: Az is mozi a nagyművű és a változós orok konfliktusok évek óta bennünk.

Jég és föld között

Prodotti cím: The Cold Horse Rules
Gyártó: Columbia Pictures
Forgalmazó: Intercom
Rendező: Martin Campbell
Szereplők: Chris O'Donnell, Robin Tunney
Internet: www.intercom.hu



A KI A VILÁG LEGMAGASABB, LEGVESZélyesebb csúcsait akarja meghódítani, annak fel kell készülnie a tragédiára. Amikor Peter Garrett (Chris O'Donnell) kénytelen végignézni apja pusztulását, megfogadja, hogy soha többé nem megy a hegyek közébe. Hűga az ellenkező utat választja. Meg akarja mutatni, hogy apjuk nem halt meg hiába: ő akar helyette feljutni a világ tetejére. A K2 azonban nem adja könnyen meg magát. Annie Garrett társával együtt bezuhan egy jégkráterbe és eltűnik. Mivel mindenki úgy gondolja, hogy a mentőexpedíciók semmi esélye, Peter kénytelen megváltoztatni fogadalmát. Olyan embereket toboroz, akik minden határt szívesen lépnek át, és bátran szembe-néznek a halállal.

Film: 80%
Megvalósítás: 85%

Végül: A film legnagyobb sikerévé vált, a legrosszabbat egyébként képezték a film az emelkedő.

Emlékezz a titánokra!

Prodotti cím: Remember the Titans
Gyártó: Disney Liveaction
Forgalmazó: Intercom
Rendező: Boaz Yakin
Szereplők: Denzel Washington, Will Patton, Wood Harris
Internet: www.intercom.hu



A történet egy fekete edző kinevezésével indul a helyi csapat élére. Miután a győzelem mindennél fontosabb az edzőknek meg kell értenie a csapattal, hogy ehhez az elő-telekkel meg kell szabadulniuk. Mindeközben a településen lakók gondolkodása is lassan megváltozik.

Boone és Yoast rájönnek arra, hogy a jó kommunikáció a leghatásosabb eszköz. A rendező körülményekedés nélkül, jó időben mutatja be a csapat hegy-kapitányának és fekete fehér kapitányának és fekete helyettese-nek egymáshoz közeledését.

Film: 100%
Megvalósítás: 95%

Végül: Hollywood tökéletes moziélménye alkotott. A fekete és fehér konfliktusát megfogalmazta.

FILMMUZEUM

Ajánló Ajánló

FILM

2001. Augusztus 17. 20:30
Labdar Kálmán rövidjátékfilmjei

Péntek 12 (1958)

ff, 29 perc
 Rendező: Kulcsai Mária
 Szereplők: Latabár Kálmán, Kiss Mányi, Pongrácz Imre, Gebbi Hilda, Peéry Piri, Fónay Mária

A Női Károly által írt rövidjátékfilmben Latabár Kálmán - szokása szerint - egy papucsfejtet alakít, aki kezdetben vita nélkül teljesíti babonas felesége (Kiss Mányi) minden elírását: felveszi a földön heverő lápatkáit, megérinti a kézenyomprót és így tovább. Egy napon kideríti, hogy felesége Borbálához, az ábudai jósnoház jár, aki rendszerint minden kuncsfatálnál valami nagy vizet lát, levelet, esetleg csomagot... természetesen Amerikából.

A képzett beteg (1952)

ff, 23 perc
 Rendező: Makk Károly
 Szereplők: Latabár Kálmán, Tompa Sándor, Pongrácz Imre, Latabár Árpád, Kabos László, Szemere Vera

A szintén Női Károly által írt etűdben Latabár Kálmán egy gyári munkást alakít, aki enged lusta brigádtársa unszolásának és elhatározza, hogy a munkanapot valami kellemesebb elfoglaltsággal fogja tölteni, mint hogy a gyorsan dolgozzon. Am nem számít a lelkiismeretes beteglatozó kollégájára, aki szintén aggódni kezd barátja állapotát...

A sejtett bosszúja (1951)

ff, 19 perc
 A Magyar Filmgyártó Vállalat művészeti kollektívája által jegyzett habkönnyű (már amennyire ez 1951-ben lehetséges volt) vígjátékban Latabár egy porüljárt ruhagyári munkást játszik, aki saját sfendriánsága áldozatává lesz: sorsdöntő randevuján ugyanis sorra lepatthannak a nadrágját tartó gombok...

FILM

2001. Augusztus 16. 21:00
Nyom nélkül (1981)

színes, 82 perc
 Rendező: Fábry Péter
 Szereplők: Cseh Tamás, Székely-B. Miklós, Eperjes Károly, Hunyadkürthy István, Dunai Károly, Bezerédi Zoltán, Gera Zoltán, Szocsy László, Reviczky Gábor, Török Zsuzsa, Temessy Hédi

Létezik-e tökéletes bűntény? Sir Arthur Conan Doyle, Agatha Christie, Raymond Chandler után az elsőfilmes Fábry Péter is erre a kérdésre keresi a választ ebben a filmében. A főszereplőnek választott Cseh Tamás, akinek ez az első "beszélő" szerepe a filmvásznon, a filmet megelőző Állókápban elmondja: "A film számomra mindig kaland volt - mintha nők lettek volna..."

FILM

2001. Augusztus 21. 20:00
A kenguru (1975)

színes, 95 perc
 Rendező: Zsombolyai János
 Szereplők: Galfy László, Vándor Éva, Tarján Györgyi, Koltai Robert, Pásztor Erzsébet, Kánya Kata, Zene: Bergendi, Fonográf, Gemini, General, LGT, M-7, Omega, Skorpio, Bódy Magdi, Delhúsa Gjon, Kőncz Zsuzsa, Kovács Kati, Zalatnay Sarolta

Egy igazi sikerfilm a 70-es évekből, melynek hatására sokan valószínűleg életcélként a "kamionos" szakmát, ami lehetőséget adott arra, hogy ne csak háromévenként lehessen "nyugdíj" utazni...

FILM

2001. Augusztus 26. 20:00
Circus Maximus (1980)

színes, 95 perc
 Rendező: Radványi Géza
 Szereplők: Margitai Ági, Máté Gábor, Páger Antal, Major Tamás, Bacs Ferenc, Antal Imre, Reviczky Gábor, Sir Kati, Gábor Miklós, Úsztics Mátyas

A II. világháború alatt játszódó történetben Carlotta (Margitai Ági), egy cirkusz tulajdonosnője embercsempészetből tartja fenn lepusztult társulatát, élettársát és önmagát. 1944-ben a menekültekkel kívül Máté professzort, a híres matematikust is el kéne juttatnia a jugoszláv partizánokhoz... A csoporthoz hamarosan csatlakozik Carlotta kórházból szökött, elmébeteg fia is, Bobo (Máté Gábor)...

A film forgatójóról Máté Gábor beszél a filmet megelőző Állókápban...

Install

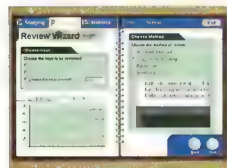
TypingMaster 99

A *Typing Of The Dead* túl ijesztő? Próbálkozz ezzel a visszafogottabb oktatóprogrammal.

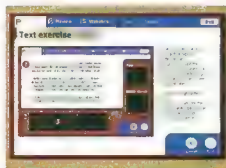
VISELKEDÉSUTATÓ KOLLÉGÁNK jegyezte meg egyszer nagy bölcsen: „ha meg akar sz valamilyen tanítani az embereknek, csinálj belőle egy játékot”. És egy gyors modulattal előrántotta a *TypingMaster* teljes verzióját, hogy közönséges halandó is megtanulhassa a vakon gépelt. Mivel egyújjas technikájával nem jutott túl még a *Typing Of The Dead* első pályáján sem, úgy gondolta, valami kifinomultabb és nyugodtabb módszerre lesz szüksége. A *TypingMaster 99* közvetlenül a CD-ről futtatható, és a főmenüben öt

lehetőséget kínál. Az Info és a Settings a rendszerbeállítások képernyő, a Statistics használatával nézhet meg eddigi eredményeidet. A Studying egy tanítóképernyőt hoz fel, amellyel megtanulhatsz a program kezelését. Az ötödik a Review, amely nem csak haladási adatokat elemzi, de elvissz Zsolt kedvenc részéhez, a játékokhoz.

A leckéket saját képességeidre szabhatod. Megadhatod, mennyi ideig akar sz gyakorolni, sőt, még a billentyűzet egy adott területére is koncentrálni. A jobb-alsó sarokban látható

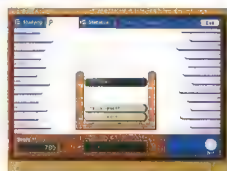


Itt bizonyos gyakorlatokra koncentrálni lehetsz, miután a program elemzette a gyengéidet.



Mielőtt elkezdened, nézd meg a bemutatót. Így felkészülhetsz a későbbi gyakorlatokra.

Next gombbal léphetsz a következő leckéhez; az első esetben ez a *Wordtris*. Az őregebbek már kitárlathatták, ez a *Teris*-en alapul; bár itt csupán villámgyors gépeléssel tarthatja vissza az elemeket attól, hogy összegyűljenek a képernyő alján. Ne felejsd el lenyomni a space-t a szavak között – és ha öt szót elrontasz, a játékunk vége. Ezek után következik a tényleges gépelési gyakorlat: a program figyel, ahogy le-másolod egy novellt. Nem csak a klasszikus szó/perc értéket vizsgálja, hanem a ritmusért és az egyenletességért (a szavak és betűk közötti leállás hiányáról) is külön pontokat kapsz. A pontosság és az állandó tempó legalább olyan fontos, mint a sebesség. **PCF**

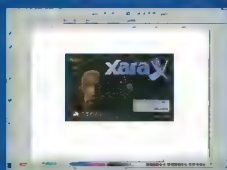


Próbálkozzatokhoz és szorgalmas tanuláshoz legjobban a *Wordtris*. Egy régi ötlet felújítása az oktatásod kedvéért. Elismerekünk.

TypingMaster Inc
www.typingmaster.com
Ha csak úgy: P100, 16Mb, Win 95/98

Xara X

Ez egy grafikus tervezésszoftver – annak 30 napos próbaverziója – amellyel grafikat készíthetsz, kombinálhatsz és optimizálhatsz, emeltett-vektoros, bitmap képeket egyaránt kezel. A *Xara* használata renkívül egyszerű, és mivel szinte minden, legyen az állatszerű vagy árnyékolás, hasonló elven működik, és kezelésük azonos – tipen azonosra való kezdődnek és haladnak ki. Emeltett meg *Flash*-kompatibilitással is rendelkezik; bármely *Xara X*-szel készített képet exportálhatsz. SWF (Flash) formátumba, hogy folyamatok adátovábbítás animációt készíthess belőle. A program meg elévényszerű olyan munkákat is, amelyekhez egyébként külön alkalmazás kene – például image map-ek készítése vagy képek feldarabolása több kis részre, hogy a módos kapcsolattal rendszertől álló jeleneteket, színeket, hangokat



„Iksz-ara” vagy „Zara”? Isen tudja, Mi csak az a király rajzolóprogram-nak hívjuk.

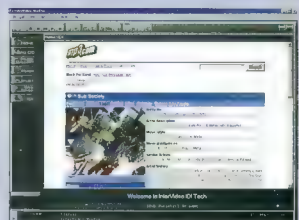
Az Xara X a legújabb Xara X-szoftver, amely a Xara X-szoftver méretét a 3%-ra, alig észlelhető minőségromlással. Ha web-site-ot vagy DIP projektet készítesz, a Xara X a legújabb Xara X-szoftver.

Xara.com
www.xara.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

WinRip

Néztél már MP3-17

A *WinRip* egy ingyenes szoftver, amellyel speciális, kiterjesztett MP3 fájlokat nézegethetsz. Ezek olyan helyekről hozzáférhetők, mint például az MP3.com, és azért kiterjesztették, mivel különleges weboldalak és számszövegeket ültettek az MP3 fájlba – így lehet a *WinRip* a saját karaoké-géped. A teljes verziót megtalálhatsz a e havi CD-mel-lekület! Még olyan speciális információkat is megjeleníthetsz az előadókrol, mint életrajz, turné-információ, miközben nézel színeket. A *WinRip*-el rendszerhezerted a zenédet is, és felteheted a zenéket; sőt, akár saját szöveget és dalszövegeket is adhatsz hozzá!



A normál ingyenes MP3 nem elég? Málánál vagy! Próbáld meg egy kis pluszszal...

DSP effekteteket is használhatsz, CD-ket ripelhetsz MP3-ba. A *WinRip* segítségével létező MP3 kollektiókat teljesíten felírhatod. Mire vársz még?

InterVideo Inc
www.intervideo.com
Ha csak úgy: P133, 32Mb

50 segédprogram!

Nézd! Ha nincs segédprogramod, esetleg kerestél már de nem találtál, itt van egy pár.

AHOGY MÁR TUDHATOD, EDDIG IS folyamatosan szállítottuk neked az emberiség történelmének legsikeresebb PC alkalmazásait, sőt, most még azt is megmutatjuk, hogy javítsd fel vele PC-det (lapozz a 20. oldalra).

A programtároló optikát, amelyekkel a legtöbb alkalmazást szállítják, közel sem olyan jók, mint hínéd. Bár a programfájlokat letölthet, mindenféle szeméttel szórják tele a rendszert. Ahogy az ilyen felesleges fájlok gyűlenek, a rendszerlejtésmennyiség folyamatosan hanyatlak; az Ashampoo Uninstaller Deluxe viszont győgyír a problémára. Regisztráld magad a **0177A-985977-0315**

kóddal, és már kezdheted is a munkát.

A Remove An Application gomb az ablak tetején látható; ha rákattintasz, a szoftver megkérdezi, hogy van-e naplófájlod. Ez egy lehetőség a program hatékonyságának növelésére, mert készíthetsz egy gyűjteményt azokról a naplófájlokról, amelyet a többi alkalmazás is installálás után.

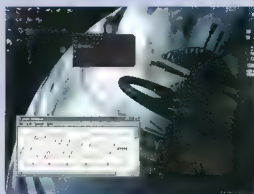
Kövésd a varázsló utasításait: válaszd ki az eltávolítandó programot, ezután erősítsd meg választásodat az Ashampoo kérdésére válaszolva, és válaszd ki, mennyire alapos tisztogatást akarsz. Az Ashampoo megkér, hogy ellenőrizd választásaidat – ha minden rendben van, kattints az Execute-ra.

Extrém testre szabás

Sokkal többet tehetsz annál, minthogy megváltoztatod a Windows asztal színt vagy ikonjait. Az Extreme Customisation a te igényeid alapján alakítja ki a PC-det, és néhány ötletet is kapsz a CD-meltekint.

Még többet akarsz? Próbáld ki a Windows Blinds-t, amely letölthető a www.stardock.com címről, és a teljes Windows külsőket átalakítja. Számos képet letölthetsz, vagy akár elkészítheted a sajátjaidat is. Találsz majd néhány lenyűgöző effektet – akár Mac OS külsőt is kölcsönözhet a Windowsodnak.

Az igazán extrém igényekkel rendelkezőknek azonban még tovább kell lépniük: a LiteStep (www.litestep.net) a Windowsra installálható, és egy Linux asztalt emulál. Mondj búcsút a Start menüknek, és üdvözlöd a LiteStep



A LiteStep kétségkívül fantasztikus, de beletelik egy kis időbe hozzászokni a Windows után.

Whor!-ját. Négy asztalod van, amelyek között egy gombnyomással válthatsz. A LiteStep egyébként úgy működik, hogy helyettesíti magával a Windows keretet (explorer.exe) – ha el akarod távolítani, csak írd vissza a system.ini-be (a C:\Windows könyvtárban) az explorer.exe-t. Vigyázz, ez trükkös lehet.

Minden az 50 alkalmazásról

Álljatok fel nyugodtan. Csúpan annyit kérünk önönn megdöbberbe, hogy használjátok ezt az ötven alkalmazást legjobb tudásotok szerint...

Teljesítmény

Ashampoo Uninstaller Deluxe
Cacheman
DirectX 8
FlashGet
FTPLeech
Pc-Check
RamBooster 1.6
RegClean

WinTune
XL-R8R

Internet

ABC Security Protector
Download Accelerator Plus
eSafe Desktop
ES Download Resumer
Eudora
IncredMail
Internet Explorer
Netscape
Tiny Personal Firewall
WebFerret

Testre szabás

All Fonts from the Font Emporium

CursorEx (Win 2000 only)
Cursor Skins
Desktop Architect
gPhotoShow
Icon Land 3
Tweak UI
WallSmart 2000
Webshots Desktop
Xteq X-Setup

Segédprogramok

Adobe Acrobat Reader 4.05
Aladdin Expander
CNET CatchUp
DVDGenie
Encryption Plus Folders
PowerArchiver 2001

PowerDesk
RoSoft CD Extractor
Sisoft SANDRA
ZoneAlarm

Működés

Ad-aware
AVDesk
AVX for ICQ
BigFix
DiskClean 1.3c
InoculateIt
Norton AntiVirus Definitions Update
SecondCopy 97
Tutor Uproot
Tutor.Com Viruses

Music and Video Maker 6

KELL A MAGIX LEVÉLTÁRÁNAK a zenei-vizuális zenei szoftver? Megkapod – a 102. oldalán olvasható leírással együtt. Mit tehetnénk még azért, hogy elegendő legyen? A CD-n található a Simple Edition kiadás, amely egy önmagában is tökéletesen működő teljes verzió, és a következők közül bízhat a Deluxe kiadással: egyszerre csak egy plug-in szintetizátort játszák le, nyolc sávot használ, nincsenek zenei-eszközök, és nem írja ki a számaidat WAV-fájlokká; ja, és nincs benne többet a közérthető mód sem. Nem lehet minden egyszerre – mi azért megtettük a töltés felhívását.

Most figyelj. Ez nagyon fontos. Mivel mindenki regisztrálni kell magad, hogy az összes lehetőséget elérhesd. Ez egyszerű, és ingyenes: csatlakozz az internetre, és kövesd a program weboldalt.

Most figyelj. Ez nagyon fontos. Mivel mindenki regisztrálni kell magad, hogy az összes lehetőséget elérhesd. Ez egyszerű, és ingyenes: csatlakozz az internetre, és kövesd a program weboldalt.



Bármely zenei formátumba, legyen az WAV vagy MP3, vagy MIDI formátumban, a zeneidnek rákérdezhető a konvertálási mód.

Ha a hivatkozással. Mivel minden egyes telepítés külön kódot kér, mi nem tudjuk ezt megadni, de a regisztráció után jelszót a kód beírása, és az eredmény bőven megéri a fáradságot.

MAGIX
www.magix.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Family Tree 2.0

Néhány szociológus szerint azért válnak gyerekek, hogy biztosítsuk halhatatlanságunkat. Micsoda marhasá... viszont tagadatlanul élvezetes felkutatni az őseket, majd katalogizálni őket. A 110. oldalán olvasható leírással felfegyverkezve a Family Tree 2.0-t használva meglehetősen első lépéseidet a családkutatás területén. Alapjában véve



A szakos információk mellett még hangokat vagy képeket is rendelhet az adott személyhez.

ez egy grafikus lehetőségekkel kibővített adatbázis-kezelő program, amely segít rendszerezni az évszázadok alatt felgyülemlett tényeket. A Family Tree 2.0 sokoldalú, és segítségével a családi adatbázisból HTML fájlokat készíthetsz, amelyek könnyen megoszthatók ill. feltehetőek. A szoftver ezenkívül lehetővé teszi a GEDCOM formátum importját és exportját (ez egy történelmesek által gyakran használt formátum). Így könnyen hozzáférhetsz a már létező adatbázisokhoz, amelyeknek jó része a Neten található. Természetesen hagyományos ASCII formátumban is konvertálható, amit felhasznál a Word, az Excel vagy a dBase.

© The Learning Company
www.learningco.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98

Gangsters 2: Vendetta

PCFormat
EXKLÜZÍV!

Már jó ideje élvezted a család bizalmát... itt az idő, hogy megszolgáljád.

FIGYELJ. EBEN A HÓNAPBAN megadjuk neked a lehetőséget, hogy bizonyíthasd: veled nem lehet szórakozni. Exkluzív játszható *Gangsters 2* demónak köszönhetően, mely az Eidős maffia-szimulátor, megmutat, elég kemény vagy-e, hogy kivívd az avilág tisztelét.

Nem lesz azonban könnyű dolgod. Joey Bane szerepét játszod, aki kétségbeesetten próbál bosszút állni apja gyilkosain. Demónk Elmsville-

ben játszódik, és a feladatod – amely megiehetősen kemény dió lesz – elintézni Clarke „Gőzhajó” Hamiltont. Végző céld természetesen megölni, de az sem árt, ha előtte ledarálod és kifacsarod.

Már az első pillanatoktól kezdve vigyáznod kell. Riválisod tisztában van céljaiddal, és ahogy kilépsz Buffalo Halls-ból rád küldi néhány verőemberét, hogy tegyenek el az útból. Azért segítséget is kapsz, meg-hozza „Villám” Laducci és „Louisiana”



Ne aggódj az irányítás miatt – a tanulóreszen tökéletesen elsajátíthatod mindent.

Caldbeck személyében, tehát rögtön vidd a srácokat a határhoz, hogy figyeljék Hamilton nehézfűit. Intézd el kisebb üzleteit, mielőtt Jonhson Street-i játékbarkánya felé vennéd az irányt. Ha ezt már megszerezted, Hamilton elkezd idegeskedni. A következő célpontod a szeszfőzde legyen, amely a Manville Street-en található. Persze nem árt, ha begyűjtasz egy kis segítséget, és váltakozó útvonalakat használsz, mielőtt ezt a célpontot letámadod.

Ha a szeszfőzde már az irányításon alatt áll, Hamilton bizonyára megértette az üzenetedet. Valószínűleg az irodájában rejtőzik, kökémény



Miért használnál csak egy fegyvert, ha kettő is van nálad?

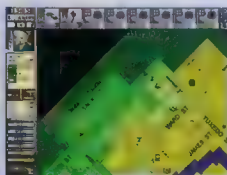
Csak puhán...



1 A demó végigviteléhez türelmemre lesz szükség. Figyeld Hamiltont körül támadásra területén. Küldd embereidet a határra, hogy csendben kivárák a bencéit – mielőtt bármit csinálnál, el kell őket intézned.



2 Itt az idő, hogy elkezd megpuhítani Hamiltont. Vedd át az irányítást kisebb határ menti üzletei fölött, majd később megindulhatsz középre is. Ez érvágás lesz a pénztárcáján – és elkezd idegeskedni.



3 A szeszfőzdet a másik irányból érdemes megközelíteni, hogy ne keljen elmenne Hamilton irodája mellett. Ehhez legalább két autóra lesz szükséged – ha megszerezted, Hamilton végleg bepánikol.

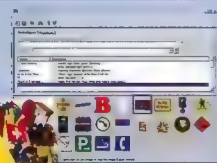


4 Végül foglald el Hamilton irodáját. Majd nem bizonyos, hogy ott rejtőzik maradék bandájával. Rengeteg emberre és lösszerre lesz szükséged, de megtérül a befektetés...

Photo-Objects

Szeretnél fotókból képeslapokat készíteni? Amellett, hogy saját magad nékdélisz fotóznál, csak egy lehetőséged van: a Hemera Photo Objects alkalmazása. Íme, ingyenes képeknek legújabb gyűjteménye, néhány kivételével jó audio-vizuális darabban, néhány kisgyerekekről készített művel, és egy ingyenesekkel.

Találhatsz még itt egy pár vázát is, amelyek biztosan hasznosak lesznek. Biztosíthatunk, az anyak imádni fogják, ha egyet-kettőt beillesztasz az üdvözlőlapra. Szeretnél montázsokat készíteni? Ha végignézed az AV könyvtárat, biztosan találhatsz valami használatot. Sőt, a program még akkor is jól jön, ha fel akarsz valamit robbantani Amerikában!



Válogathatsz néhány clip-art közül! Mát nem vagy mázliista?

Van egy angol „robbantás” felirat, amelyet kinyomtathatsz, hogy aztán egy kartonpapírra ragaszd; ezután robbantgathatsz kedvedre. Jó hírünk is van: a Photo Objects-t megtalálhatod a PC Format CD-mellékletén.

Hemera
www.hemera.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

Safari Biathlon

Kicsit furcsa név ez egy Wipeout klónnak, de a cím egy jövőbeli versenyjátékot rejt: végtelenségig turbóztatt kocsik között. A 80 megás verziót fel tudtuk passzirozni a CD-re, így nem kell az internetes letöltéssel fáradnod. És hogy miért biatlon? A versenyek mellett még lőnőd is kell. Mondhatnánk, két játék egynek az árát. Elegendő, ha az ellenfeleid sarkában maradsz, és a célj folyamatosan kínálgatod őket ólommal. Esetleg szeretted a nyaktörő sebességet? Az életveszélyesen éles kanyarokat?

A célkövető lövedékeket? OK, megkapod: de elég a legkisebb hiba, és az autószerző már repül is az útról. A [kurzor] gombokkal kormányozhatsz, a [space]-szel lövhetsz. Van még egy kellemes tulajdonsága ennek az eszelő demónak: ha tetszik, akár az Inter-

PCFormat
EXKLÜZÍV!



Ez nem csak egy egyszerű afrikai safari, és nem rövid a verseny. Egy tökéletes Safari Biathlon.

neten is megvásárolhatod. Akár most is, anélkül, hogy kilépnél a játékból. Halálán könnyű, csak a megfelelő menüpontra kell kattintanod. Aszongyuk, ez a jövő technológiája...

Niikita
www.niikita.interactive.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító



Figyej! a nagybátyjára – tanácsokat ad, és tájékoztat a legújabb fejleményekről.

fegyveres őrizet alatt. Szerezz újabb embereket, és egy új kocsit, szerelkezz fel Thomsonokkal, és irány az iroda. Néhányszor elhaladva az épület előtt szedd le Hamilton embereit, mielőtt bemennél, hogy vele is leszámolj – sírni fog, akár egy csecsemő.

Összesen három napod van a játéktérrel elfoglalására, a szeszőzde megszállására, és Hamilton elkapására. Nyugodtan küldd az embereidet a tűzvonalba, és ne tarts a rendőrségtől sem – Gibbo seriff minden bizonnyal már a zsebedben van. Na, mire vársz még? A demó könyvtárban található readme fájlban elolvashatod a szükséges részleteket. Ja, és ha már itt vagy, lapozz a 44. oldalra a leíráshoz. Állj neki, nagyfiú. **PCF**

© Eidos
www.eidos.co.uk
Részlet: P266, 64Mb, Win 95/98

Angyalok városa

Hamilton irodája

Ne menj a közelébe, amíg el nem foglaltad az összes érdeklőséget, és nincs nálad egy szerény ember nehezégyver-zettel. Hamilton a harmadik napon itt rejtőzik majd.

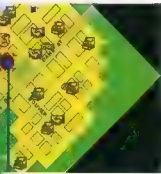


Az irodá

Itt kezdés, és itt vehetsz járműveket és fegyvereket. Komolyabb tűzharcok után ide vonul vissza embereiddel győguini.

A szeszgár

Hamilton szeszőzdeje egy rádióállomás épületének hátsó részében működik. Szedd el bevételi forrásait, és pánikba esik.

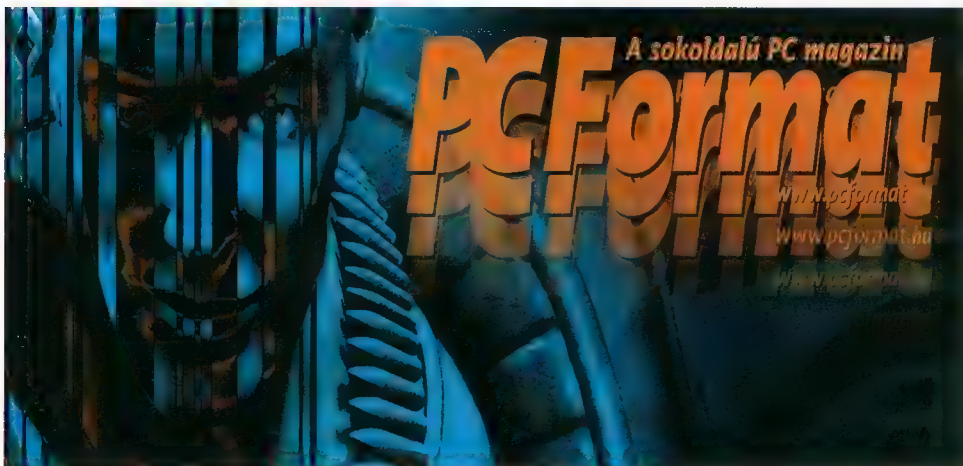


Hamilton játéktérrel

Ha már leszded a kisebb üzletet, legyen a következő célpontod. Nem védik valami erősen, így nem lesz gond az elfoglalásával.

Irányítás

Képernyő görgetése	JE (Jobb egérgomb) és egérmozgatás
Gengszter kiválasztása	BE (Bal egérgomb) a gengszteren
Parancs a kiválasztott gengszternek	JE az aktiv egérmutatónál
Kiválasztás megszüntetése	JE a karakteren kívül
Karakterjármű középre hozása	JE a karakteren/járművön
Több karakter kiválasztása egyszerre	BE és bekerekítés
Épület ablakának nyitása	[shift]+BE az épületen
Karakter tulajdonság-ablak nyitása	[shift]+BE a karakteren
Kezelőfelület minimalizálása	BE a Minimíze cselekvésen
Gengszter cselekvés/becenév változtatása:	BE a Minimíze cselekvésen
Térkép nagyítás váltása	BE (térképméret gombokon)
Agresszivitási szint beállítása	BE (nőmérő/figyver)
Kiválasztott karakterek vissza a bázisra	BE (iroda ikon)
Térkép központ a bázisra	BE (iroda ikon)
Kiválasztott karakterek vissza az autéhoz	BE (autó ikon)
Térkép központ az autéhoz	BE (autó ikon)
Újság megnézése	BE (újság ikon)
Tanácsadó megmutatása	BE (tanácsadó ikon)
Szünet	[space]
Főmenü	[Esc]



Vezetési rutin



A következő öt pontban segítünk, hogy profin vezethess...

1) Az eRacer autókban nincsen keréklökölés-gátlóval felszerelt fék; mikor leblokkolnak a kerekek, próbáld meg felengedni a féket (le nyil); a kanyarok előtt pedig azt pumpálva próbáld lassítani.

2) A haladabb sofőrök sokkal később fékeznek, és csúsztatják az autót a kanyarodásokkor. Ezt úgy érheted el, hogy elfordítod a kormányt, mielőtt teljes erővel beléptetnél a fékre.

3) Az arcade játékokból megszokott kutyuk, mint például a kigörgésig is hiányoznak a játékból, a kerekek kigörgésekor nem érthető el optimális gyorsulást. Ilyenkor csak légy le a gázzól, várd meg, amíg újra normálisan haladsz, és gyorsíts újra.

4) Az autókban a kerekek [ctrl], amely leblokkolja a hátsó kerekeket, ilyen állapotban megpördítheted az autót, mikor éles kanyarba kerülés – ez leginkább akkor hasznos, ha éles hajtókanyarokat kell bevenned.

5) Melegen ajánljuk a kormány-kontrolert (lásd az e hav' hardvereszt) használatát az autó irányításához. Ha azonban mindenképp a kurzornyílakkal akarasz maradni, próbáld rövid gombnyomásokkal kormányozni – az eRacer autói hajlamosak a túlfordulásra.

eRacer

A Rage az Off Road után most egy utcai versenyjátékot készített. Teszteljük közösen!

VÉGIREFESZTENI EGY BEVÁSÁRLÓKÖZPONTON egy felurbózott rally-versenyautóval kétség-telenül hatalmas szórakozás, de sajnos a legtöbb európai városban illegális is. Képzelted tehát a megkönnyebbülésünket a Rage eRacer-ének megpillantásakor... két hatalmas előnye is van: először is, már eredetileg is a többjátékos mód figyelembevételével készült; másodszor pedig, a pályák a mindennapi élet helyszíneit modellezik. Mint ahogy a Town Centre (Városcsopont), ahol a demóban is száguldozhatsz.

Három játékmódot próbálhatsz ki. Az elsőben lehetőség van időre gya-

korolni; itt megtanulhatsz a Town Centre pályát, és kigyakorlathatsz a legoptimálisabb útvonalat a rendelkezésre álló két autó egyikével. Ebben a Time Trial módban tetszőleges számú kört teljesíthetsz – arra azonban figyelem, hogy az autó leélemlhet, és akár motorhibát is előidézhetsz. Megpróbálhatsz még az Arcade módot, ahol a gép által irányított játékosok ellen vezethetsz, mégpedig egyedül. Végül ott a többjátékos lehetőség, ahol egy LAN-on (sajnos a demóban nincs lehetőség internetes játékra) próbálhatsz magadat a haverjaid ellen. Itt legfeljebb nyolcan játszhatnak egyszerre, a DirectPlay (IPX, TCP/IP) használatával.

Az Arcade módú versenyek után megkapod a ritka lehetőséget, hogy visszajátszhatsz a versenyt; ezt meglevő emlékre is elmentheted. Az elmentett visszajátszásokat a program tömöríti, és kítja őket egy könyvtárba – ez alapjelvezetben a C:\Program Files\Rage Software\eRacer\DEMO\Replays. Ezek a fájlok elegendő kismértékű (kevesebb, mint 100K), így akár a cimboráknak is elküldheted őket e-mailben; hadd csodálják meg tudásod. **MF**

Az eRacer amerikai verzióját Redneck Racing-nek hívták, és egy kellemes bandázós háttérzenét komponáltak hozzá.



A Configure eRacer menüponttal állíthod be a neked megfelelő hardver-opsziókat!



A gyorsabb PC-ken a részletesség lenyűgöző. Figyeld csak meg a szárnyakat...

③ Rage
① www.rage.com
Ha csak így: P300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

Legends of Might and Magic

Természetesen a Counter-Strike fantasztikus játék. A Legends Of Might and Magic alapötlete pedig a következő lehetett: "Miért ne csinálnánk egy többjátékos lovadalomból a Counter-Strike stílusában, a fantaszia világába helyezve? A gépgérek helyett maga-

kus szamszenjákat használhatnánk, és a kerekéket letehetnénk lábainkunkon és a kerekéket. Ez inkább volna."

Így készült a játék, amely a Warcraft II népszerű (bár nem egészen Unreal teljesítményű) Unreal engine-t használja, és amely a Might and Magic univerzumába helyezi a többjátékos, varázslós földrajz-fantáziát. Ebben a verzióban két pályán próbálhatsz ki magad a többi ellen interneten vagy helyi hálón, és gyakorlatolhatsz egyedül a szörnyek ellen is.

Az első küldetés helyszíne a Temple Of Bark. A templom legmélyén találhatod egy fa; az a szövegűd járja, hogy aki elpusztítja a fát szét, megkapja Bark hatalmát; ahogy az hamar kitárlható, két oldalai játszhatós; ez a kettő a Jó és a Gonosz – képzeld el önként, mint a Counter-Strike terroristái és kommandosai. A jó oldalnak meg kell



Az egyikjátékos módban Johnnak tesszük ki a városi gyűvegyereidet használod.

keresnie Canis kardját, melyet a templomban rejtettek el, és ezzel elpusztítják a fát – a gonosz oldal irányítás természetesen a jók elpusztítása.

A második pálya neve Rescue at the Ruins: elhalálozik egy nagyhatalmú kereskedőkirály lányát, és a Stonewood erdő mélyén található kastélyban tartják fogva. A jó oldal feladatának meg kell menteni a hercegnőt, és ha lehet, végezni a fogvatartókkal (akiknek a feladatát fog-



Mind csak a vacsoravendégeket! A teljesítmény a következő számokban olvasható.

lyuk megvétele a jó oldalai szembeni. Ha a térképeket egyjátékos módban próbáld ki, csupán a szörnyek ellen kell küzdened. Tartsd kéznél a kardodat, és ne feledd el, hogy minden fegyverrendelkezik egy másodlagos támadási móddal is.

+ 300
① www.3dceurope.com
Ha csak így: P300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Irányítás

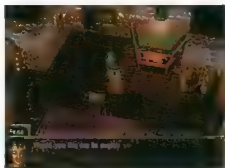
Előre	[W]
Hátra	[S]
Leépés balra	[A]
Leépés jobbra	[D]
Ugrás	[Space]
Gugoglás	[Ctrl]
Parancsok	[Tab]
Beszéd	[I]
Séta	[Shift]
Löz	[Jobb egérgomb]
Másodlagos löz	[Bal egérgomb]

TechnoMage

Tökéletes név egy feltörekvő hardcore trance DJ-nek... Ennek ellenére ez az Infogrames legújabb játékának címe...

EZ A RETURN OF ETERNITY ALCÍMMEL RENDELKEZŐ RÉGI STILUSÚ ISOMETRIKUS KALANDJÁTÉK Gothos fantáziavilágában játszódik. Te Melvint, a hegyesfülű ifjú lordot irányítod, aki eltévedt egy tündérek, trollok, és szörnyek által benépesített világban, és akinek meg kell szereznie egy nagy hatalmú varázslángat a helyi kísértet számára. Tudjuk, nagyon buta történet, de a játék valójában egy komoly RPG, ahogy azt a jövő havi teljes leírásból is megtudhatod.

A Melvin házában játszódnak tanulópolái az irányítás és a játékkörnyezet alapjaival ismert meg. Az egészen a kulcsa egyébként a leltár, amelyet az [J] megnyomásával hívhatasz elő bármikor. Itt megtalálhatod a legfontosabb információkat karaktered állapotáról; a jobb oldalon pedig a használható tárgyak gyűlése. Innen kiválaszthatod a

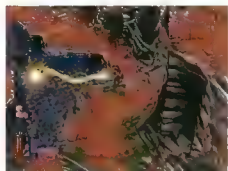


Nem sok mindent csínálhatsz Melvin házában a bájesegeken kívül.

ted és használhatod ezeket, megnevezheted a térképet, vagy megnevezheted a jelenlegi kuldéseket. Az [M] gombot használva egyébként bármikor a térképre ugorhatsz; az ott látható nyíl a pozíciódát jelöli, a hegye pedig abba az irányba mutat, amerre éppen nézel. Mikor egy labirintusba, vagy egy földalatti járatba kerülsz, használata melegen ajánlott.

Az egérrel navigálhatsz (nyomd le a jobb gombot a sétához), mi azonban a kurzorilyakat javasolnánk.

A demó végigvitelének egyetlen módja van – beszélni kell az összes szereplővel.



Ahogy megtalálod a varázslatokat, rájössz a használatukra – például nyomd meg a [V]-t.

Point, click, smash

Jelenlegi kiválasztott fegyvered:

A [ctrl]-lal megrendítheted.

Egy bezárt ajtó:

Szükség lesz egy kulcsra, hogy itt áthaladhass.

Cuccok:

Ezeket a ládákat hardod használatával töltheted szét.



Az egészséged: Alapvető fontosságú, varázslatokkal töltheted fel.

Maná: A varázslatok elcsúsztatásához manára lesz szükséged, ezt pedig a két varázslat adja vissza.

Ládák: Az erősebb ládákban – mint ez is itt – végigúgrálva feljuthatsz a pálya magasabb szintjeire.

Az [alt] ugrik, ami a kastély pincéjében található fejtörők egyikéhez elengedhetetlen. Vonszolgolj néhány ládat a helyiségre a [ctrl] használatával, ezzel egy átmeneti lépcsőt rögtönözve a többi ládához; ezután ugrálj föl a felső dobozokig. Ne feledd el kinyitni őket – kulcsokat és egyéb értékes tárgyakat találhatsz.

A demó végigvitelének egyetlen módja van – beszélni kell a karakterekkel; néhány esetben a program még meg is áll, hogy figyelmeztessen, ha elmulasztottál egy fontos párbeszédet! Csak állj szembe az adott szereplővel – például Melvin anyjával – és nyomd meg a [ctrl]-t. **PC**

Irányítás

Karakter mozgása	[kurzormílyak]
Cselekvés/támadás	[Ctrl]
Ugrás	[Alt]
Varázslás	[C]
Forgás az óramutató járása szerint	[Y]
Forgás az óramutató járása ellen	[X]
Leltár	[L]
Térkép	[M]
Küldetésnapló	[Q]
Szünet/menü	[Esc]

© Infogrames

1 www.technomage.de/english/index.html

Ha csak egy: P233, 32Mb, Win 95/98/ME

A szakmai PC magazin

PCFormat

Szoftver Hírek Művek Zene Könyv Film

CD

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez éppen Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókat és szoftvereket kapcsolatosan gondjaidok, melyek nem mindig megoldhatók.

Szólj a CD

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibáival kezeld, és egyetlen szoftver sem tud ilyen elcsúsztatást kijavítani. Ha az ok is megismerhető, megpróbálod kioldani, hogy kicseréld.

Cím: United Media Lapkiadó Kft. 1021 Hűvösvölgyi út 54.

Számpir 3D-s grafikus kártya van, a játék meg sem működik. Mi a baj?

Türelmesen várj! A legújabb generációs grafikus kártyák, megsemmisítik a kompatibilitás problémáit. Ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis driver telepítéssel hozza. Kérse meg a gyártót.

vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb információk. Ugyancsak érdemes elővenni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a kereskedő elkerülése végett. Néhány népszerű gyártóhoz a CD Drivers alkönyvtárban is találatsz útmutatót.

Szólj a hálónak

A PCFormat honlapján az interneten sokféle segítség érhető el. Felteheted kérdéseidet a PCFormat honlapjának fórumában (www.pcformat.hu) és érdemes néha a honlap PCFormat extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a PCFormat www.pcformat.hu oldalát, ahol további információkhoz juthatsz.

Minden más bűbájos

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre. Fax.: (1) 275 2717. E-mail: pcformat@unitedmedia.hu Telefon: (1) 384 0016 (9 és 17 óra között)

Shareware!

Minden hónapban leszállítjuk neked a 10 legjobb shareware programot, így nem kell elveszned az internet aljővénnyezetében.

SZIASZTOK, ÉRZÉTEK MÁR UGY, hogy a PC-től többet is ki lehetne hozni, csak éppen hiányzott hozzá a szoftver? Itt jön képbe a shareware.

Minden hónapban a legjobb shareware és freeware darabok közül szemezgetünk, és a CD-re gyűjtjük őket. A mostani alkalommal is meglehetősen széles a skála: az MP3 fájlről a webkamera-menedzseren

keresztül addig a hasznos kis alkalmazásig, amellyel telefonhívásaidat merevlemezre rögzítheted. Zsolti – mint mindig – most is végkimerülésig gyűjtögette ezeket a gyöngyszemeket, és most egy sötét szobában próbál visszanyerni annyi energiát, hogy a jövő hónapban is nekiugorhasson ennek a nemes feladatnak. Probléma esetén nyugodtan írj a szerkesztőségbe.

A könyvtár

Ha nem is akarsz túlterhelni a PC-det több száznyi segédalkalmazzással, legalább a Könyvtár tartalmát telepítsd – ezek alapvetők minden PC működéséhez.

Adobe Acrobat Reader 4.5	Modem Booster 2.2
BulletProof FTP	Paint Shop Pro 7
CompuPic 2000	Power Archiver
Download Accelerator	RealPlayer
Go!Zilla	System Mechanic
HyperSnap-DX	WinZip 8
ImageForge (Basic Edition)	

dBpowerAMP Music Converter



A dmc egy kellemes kis hangformátum-konvertáló program, amellyel ide-oda konvertálhatsz WAV és MP3 fájlkid között. A letöltési lehetőségek között szerepel a WMA V7, a CDA, és sok más.

Feljesztő: Illustrate
<http://admin.dbpoweramp.com/>

MP3er



Ez az aranyos alkalmazás segít rendet tartani egyre gyarapodó MP3 gyűjteményedben. Kicsinostja a fájlnéveket, elünteti azokat az idegesítő aláhúzásokat, elintézi a nagybetű-kisbetű problémákat.

Feljesztő: Nathan Hoover
Nincs webcím

CactuShop ASP Shopping Cart



Árulsz a weboldalodon? Akkor ez kell neked – ez az ingyenes bevásárlókoci lehetővé teszi, hogy képeket tölts fel böngészőből, ved-adatbázist készíts, és kezel a rendeléseket.

Feljesztő: Cactusoft
www.cactusoft.co.uk

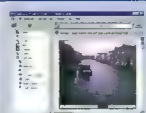
Call Corder



Paranoiás vagy? Ez az alkalmazás egyenesen a merevlemezre rögzíti telefonbeszélgetéseidet – csupán egy gombnyomással kerül. Ezeket Windows hangfájlként tárolja, egy megjegyzéssel.

Feljesztő: Pingram Marketing
www.pingram.com

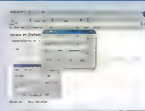
iCamMaster



Ez egy automatizált webkamera-képmegő és menedzser. Az iCam bizonyos időközönként elmenti az összes kamera képet, és több mint 1000 kamerát kezel.

Feljesztő: Catalunya Disseny Informatic
www.icammaster.com

LingoWare 3



A LingoWare egy hatékony fordítóprogram, amely számos nyelvet ismer (pl. japán, svéd, héber). A regisztrálatlan verzió csak az ICQ-n képes fordítani.

Feljesztő: Lingocom
www.lingocom.com

NeoTrace Express



Ez a hatékony freeware alkalmazás nyomom követi az internetforgalmat. Tartalmazza a Pro verzió térképléteket, és alapvető eszközöket, amelyekkel követheted weboldalad forgalmát.

Feljesztő: Neoworx Inc
www.neoworx.com

Webcams Tourist



Ez egy speciális web-böngésző több mint 700 előre beállított webkamerával, képes a felvételeket .AVI fájlként rögzíteni, és beállítható 4 kamerát a Windows Asztal hátterként.

Feljesztő: Voigt Selbach Enterprises GmbH
www.webcamstourist.com

Voicings



A Voicings egy virtuális gitár, amellyel akkordokat és kottákat játszhatasz le. Több beépített húros hangszert tartalmaz, egy akkord-szerkesztőt, egy kottaszerkesztőt, és egy akkordkezelőt.

Feljesztő: Xworks
www.rickxavier.com

Cumberland Family Tree



Ez egy hatékony családkutató eszköz, és támogatja a szövegek, digitalizált képek, valamint a fotók tárolását. Add meg a megfelelő információkat, és elkészíti az adott illető önéletrajzát.

By: Cumberland Family Software
www.cf-software.com

A sokoldalú PC magazin

PCFormat



**A következő szám
szeptember 1-jén
jelenik meg.**

PCFormat

Neked is hiányzott a Levelek rovata? Írj, hogy válaszolhassunk! De aztán ne csodálkozz, ha nyomtatásban látod dicsérő, vagy kritikus szavaidat!

Anikó



A leveleltől úgy ütemtem ki, hogy sokan annak, akinél a PCF Levélrov nemlétére akkora hiányérzetet okozott, hogy alvadásproblemmákká váltak. Fő az egészség – meg a morális, 40 fokban a fejünk az izságságban – ismét megoldottuk, hogy véleményeket, problémákat, lelkes hozzászólásokat nyomatásban is terep kapjanak. Örömmel vettem észre, hogy mióta újra elindult a site-ünk, annak fórumán megjelennek a lapot értek hozzászólások [aki meg nem tudná: www.pcfornet.hu]. De hogy is gondolhatok ilyenre, hiszen ti mindent tudtok! Az is igaz, hogy néha rosszul. Levelelési rovataunk többézké közt az is szolgálg, hogy információt cseréljék, helyreigazítsunk, elnézést kérjünk, bájcsvegyünk. A randítokat azonban szervezettek meg egyedül. Nyár van, meleg van, strandidő van. En meg aheylt, hogy valaki válgzartan heverészeket, megpróbálak olyan rendszert nyitni a beérkezzet levelek közt. Remélem sikerül.

Valószínűleg a rendszertelenség az oka annak, hogy most sokkal több közérzetünket firtató, ledorongoló, vagy éppen szívhez szóló hiányoló levelet kaptunk. Így hát ne is csodálkozzatok azon, hogy a rovatunk túlnyomó részében ezekkel foglalkozunk. És nem csak a kedves íróimékkal! De nem ám!

pcformat@unitedmedia.hu

Érdeklődő

Örök a weboldatok ismételt elérhetőségének. Feltevélezem dolgoztok már azon, hogy közel annyira hasznos információt egyben benne, mint az újságban. A PC Formát (ez nem nyilván...) mióta megismertem a kedvenceimé vált. Szívnálom a cikkek, jó humor szép tördelés, szuper grafikák. Miatott vettem DVD lejátszósd köz írótd – amtyeg nem bántam meg – de nekem tetszik (tetszenek most is) a PCF DVD-k. Szeretnék előfizetni az újságra, de egy kiskezelőtanáláná tész, hogy nem tarjtátok a megjelenési időket (néha meg sem jelentek), magam is grafikusként ké újságot is pályatagulat nem egyszerűsd köz a lapkidát. Ha jól vettem ki kiadóóvátás, meg ilyemti történt a lapnál. Szeretném, ha erőll önökkel valami infót (a lapban, vagy a fórumban), illetve tudni szeretném megjelenni stabil mondjuk a decemberi PCF megjelenés. Halál anyi egyelőre. Öszinte szurkolótok: Drex.

Hol is keresztes? Site. Elindult, épitőjű, felszűzött, folyamatosan rőtöltő – foglalkoztatott. Egyébent pont azért indítottuk rajta saját fórumot is, hogy az alkatúrára vonatkozó hozzászólásoknak mielőbb eleget tehesünk. A lapról írt kedves szavai ösztönöztek örömmel látni itt. Érdemes volt reggel kibárándozni az ágyból. Te is vettél DVD lejártsz? És nem bántad meg? Hátr persze, hogy nem. Mi csak olyan előadásra dögtörzünk benneteket, amelyek előtérutatóak! A jövő a DVD-é! Képzeld, ha valami kommandó-reklamánának rajtad! De viccet félre! E. Pillanynylag csak CD-s változata van az újadnak, amiare ígygyezzen a lehető legjobb változatát rátenni. Nincs persze okod az elkésérségre, mert az ősz meg hozhat kellemes meglepetéseket. Hopp! Maighem elszáll magam!

Előfizetésen gondolkodsz? Ezt nagyon jól teszed, már csak takarékosági szempontból is. Megnyugtát az, ha már most elárulom, hogy a decemberi szám november 30-án jelenik meg? Remélem, mert én ennek tudatában ülök ilyen nyugodtan a szerkesztőségben.

Acknowledgments

Irokéz néven több levelet is írt már nekünk egy régi-új olvasónk. Renge-
teg észrevételt tett a lapot illetően,
amelyekre igyekszünk tőlünk telhe-
tően választ adni.

Miért nincs főszerkesztő? Mondjuk, ettől azért még működhet a lap, de azért nem egy kissé sűrűn hullik a stáb?

Kérjük, hogy a Főszerkesztő személyét ne keverjük össze a főszerkesztés kérdésével. Megnyugtattunk mindenkit, hogy habár nincs még új főszerkesztőnk, a lap ettől még „főszerkesztett”. A siáb egyébként mostantól csak nőni fog, és a régiek maradnak.

Miért nincs korrektúra?

Korrektúra – van. A „nyomda ör-
döge” azonban előfordul, hogy meg-
tréfál minket.

Hol a levrov? Minden újságban van levrov, ami kissé személyesebbé teszi az újságot, azáltal, hogy az olvasó úgy érzi, valaki elolvassa a leveleit. No meg a frappáns válaszok is érdekelték az embereket.

Levrou – kipipálva!

Miért nincs egyetlenegy magyar vonatkozású hivatkozás sem a termékeknel?

Magyar hivatozok. Hm, ez nem könnyű kérdés. Azoknál a termékeknél, amelyek lithon má megvásárolhatók, vagy a formázóhoz céd má tudja, hogy mikor adja ki, igyekeznék felhívni a hazai elérhetősegeket! Ma valamit rosszul tudom, elint, vagy éppen ismeret egy jól to bolto, irjatok meg, és két is megkérdezzük! A segitesei elre is köszönöm. Nehéz kérdés azoknak a programoknak, műszaki eszközöknek a sorsa, amelyekről má a hazai formázó se tud semmit, vagy csak annyit, hogy ő ezt nem fogja behozni. Itt nincs má választásunk, csak külföldi cégekre tudunk hivatozni.

Ja és nem ciki a saját újságban munkatársakat keresni? Mert szerintem minden egyszerű olvasóban felmerül a kérdés, hogy akkor idáig ki csinálta a lapot?

Ezt én teljesen másként látom! Szerintem a legjobb hely a saját lapban munkatársakat keresni. Aki olvassa, az ismeri és nyilván szereti is, tehát az alapvető lelkesedés megvan benne. Arról nem is beszélve, hogy



PCFormat
a PC-tanácsadó
magazin

Keresd az újságírósoknál!

Keresés

Mahat

[Főoldal](#)
[Hírek](#)
[Játésozer](#)
[Szupertesztok](#)
[Segítség](#)
[Linkek](#)
[Fórum](#)
[Lehírlék](#)

[Tudásbázis](#)
[Regisztráció](#)
[Felírás](#)

PCFormat fórum

Legfrissebb témák

Téma	Témák	Válaszok	Utolsó írás
Legfrissebb	4	8	2001.07.14 22:02
Minden am a játékokhoz kapcsolódik	2	8	2001.07.16 15:14
Profilalkalmazások	1	24	2001.07.14 18:59
Levelezési témák			
Téid a szót - Levelezési rovatunk online			

Keresés a témák között

Játszó

A fórumon szereplő hozzászólások a szerkesztők felelőssége nem vállalják.

A fórum oldalon megvitathatod velünk – vagy akár mással is – kérdéseidet, problémáidat, lelkiállapotod pillanatnyi alakulását.

Ide írhat: **United Media Kft.** 1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. vagy.pcfomat@unitedmedia.hu

valószínűleg a számítástechnikához is ért. Egyébként nem csak a Formathoz, hanem az összes megjelenő lapjainkhoz is keresünk munkatársakat.

Ez a kinkeserves Interjú rovat is csak annak köszönhető, hogy kevés a hirdetés?

Az interjú rovat mitől kinkeserves? Most akartuk magyar oldalakat, vagy nem? Szerintem nagyon jó dolog bemutatni olyan embereket, akik úgy indultak, mint a legtöbb PCF olvasó. Szerettek számítástechnikával és játékokkal foglalkozni. Ma pedig abból él, ami korábban a hobbi volt. Ja! És jó szakember!

Tisztezzük a helyzetet

Régebben – tavaly – rendszeresen vásároltam a PC Formatot, de egy-két hónapot utána kihagytam és mintha „eltűnt” volna az újság. Néztam a webapot, az sem működött. Nagyon örülök, hogy végre újra beindult a weboldal.

Az lenne az első kérdés – mivel most az újságárusnál kértem PC Formatot és kaptam is – hogy a júniusi szám az „első” számotok?

Örülünk, hogy örülsz. A weboldalt ezúttal is nézgesd. A kérdés második fele: mivel a korábbi kiadók beszüntette a lap kiadását az év elején, április végéig nem jelent meg a PC Format. Aztán a május megint kimaradt, s való igaz, hogy júniusban jelentünk meg ismét. Ennek oka, hogy a működésünk egy próbaszámmal kezdtek, amellyel az anyakiadónak kellett prezentálnunk a cég működését, és csak ezek után írdott alá a végleges szerződés. Az új kiadó állást kínált nekünk kedvező magyarázatunknál, így sok ismerős nével találkoztunk. Itt tartunk most. Új cég, új management, új székely. Csak a lap a régi.

Végigot Józsefnek Szakszövele!

Tisztelt Szerkesztőség! Hosszan eszelhetném, hogy mekkora „törést”

okoztak azzal, hogy csúszott néhány hónapot a 16. szám. A következő szünet már hideg vizes nyaköntésként hatott. Már attól féltem, hogy lemondhatok egy olyan lapról, amely gondolt az örökös kezdő felhasználókra. Is. Amit a számítógépről és a szoftverekről tudok, annak nagy részét az Önök lapjaiból tanultam. Azt, hogy ma szorongás nélkül ülök le a PC elé, a lapban megjelenő útmutatásoknak, tanácsoknak köszönhetem. Ehhez képest a segédprogramok már

Végre egy fórum ahol még egy lónak is lehet véleménye. Csak azt mondja meg valaki, hogy mi a fenét jelent az, hogy PC.

semmiségnek tűnnek, bár nélkülük nem boldogultam volna. A 17. számmal érkezett az első hibás lemez is. Azt hiszem ez volt az első szám, amely nem tartalmazott információt az esetleges hibás lemezek további sorsát illetően. Ezúton is szeretném megköszönni gyors e-mail és segítségüket.

Nagyon szívesen. Ha tudunk, segítünk. Ami a hibás CD-t illeti, a cse-re természetesen a továbbiakban is működik, mint ez, az azóta már nyilván megérkezett újabb lemezekből kiderülhetett. Remélem ezzel már minden rendben. Ami a másik kérdésről illeti a régi DVD-s csomag cseréjét illetően – nos az, sajnos nem működik. Mi, csak áprilistól adjuk ki a magazint, tehát csak az elmúlt két számból vannak szerkesztőségi példányaink. A korábbi megjelenő lapszámok tudomásunk szerint az Automex Kft. tulajdonába kerültek. Megvásárlásukról a 461-5700 telefonszámon kérhető információ.

Újabb dühös levelek

T. Szerkesztőség!

Az elmúlt év végén – gondolom súlyos okokra visszavezethető – megjelenési késedelmel tudomásul vettem. Ebből következően – a januári száma várom – március közepéig türelmem voltam. Úgy gondoltam, megkérdem a T. Szerkesztőseget, hogy mi a várható megjelenési időpont. Nos innen kezdődik a történetem, amiért levelemmel

megkerestem Önöket. Naiv módon először telefonon akartam először tájékoztatást kérni. A megadott számon előfizető nem kapcsolódott – közölte az automatá. Sebaj, nézünk meg az újság honlapját. Ugye nem kell leírnom, hogy mit találtam a webcimen? Innenőt gyanakodni kezdtem – annyi mindent hall az ember különböző vállalkozások pénzkiszárlási akcióiáról. Bizonyos értelemben mindkettőnk szerencsére ekkor megjelent a 16. szám. Ekkor már rendőrségi feljelentést fogalmaztam az eltűnt előfizetésemről. Ami viszont végképp felháborít, hogy a történetek a lap „Bevezető” cikkében egyetlen tréfas mondattal intézték el. Az a gyönyörű, hogy ha a szerkesztő a vilámosan meglök valakit, akkor bocsánatot kér. Vajon az előfizető nem érdemel magyarázatot, horrible dictu elnézést kértést egy negyedév türelméért? Az olvasókat ennyire nem lehet lenézni. A fentiek ellenére tisztelettel remélem, hogy levelem nem a papírkosárban, vagy egy fiók mélyén végzi. Károly

Kedves Károly! Levelet elolvastuk és reagálunk is rá. Nem akarok igazából ísméltésként, vagy hosszas magyarázkodásba bocsátkozni, ezért röviden csak annyit: az a telefonszám nem a miénk volt. A webap ismét működik, szívesen cseregünk bármivel a fórumon is. A lap új kiadói működésével jelent meg ismét a piacon, ahol a nem előfizető olvasók figyelmét csu-

pán arra a tényre kívántuk felhívni, hogy a lap sokáig szünetelt, ám újra kapható. A havi, alkalmaiként vásárlókat anyagi kár ugyanis nem érte. Ami az előfizetőket illeti, mindenki személyre szóló levelet kapott, amelyben elnézésüket kértük és tájékoztattuk őket az új helyzetről. Azt külön már nem is akarom kiemelni, hogy a jelenlegi lapkiadó cég nem juttatja a korábbiak, így egyáltalán nem lett volna kötelessége az előfizetői kiszolgálása. Mi azonban mindenkinek ki-postázzuk az előfizetésből hátralévő lapszámokat, és még egy ajándék plusz számot is küldünk a túrelmükért. Azt gondolom, ez nem igazán az előfizetők lenézését jelenti.

Működés

Nagyon jó a CD melléklet. Különösen egy bizonyos programnak örültem nagyon. Mégpedig a SiSoft Sandra 2001-nek. Nagy meglepetéssel fedeztem fel a CD mellékletben, mivel egy szót sem említettek róla az újságban! Ellenben, az újság végén, ahol felsorolták a CD-n található hasznos programokat jó pár programot többször is felsoroltak. Ezt nem igazán értem kiást van így.

Mindenestre közi a protit. Igen örülünk, ha a következő hónapban a másik legelterjedtebb tesztprogramot is feltennék a CD-re. Nevezetesen a 3D Mark 2001-et. Ha jól tudom, ennek is van shareware verziója.

Valamint ha lehet, feltehetnénk még az Media Player új verzióját. Lez

Kedves Lez!

Valószínűleg a jövőben is tudunk majd örömet okozni neked, mert dolgozunk az általa kért programok mellékelésénél. A következő lesz a te melléklet! Ami a dupla felsorolást illeti közli a figyelemzetést!

A PCFormat stábja

Leveleiteket, hozzászólásaitokat, kérdéseiteket továbbra is várjuk a fenti címekre. Igyekezzünk mindenkinél mindenre válaszolni, bár néha – a levelek mennyisége miatt – ez nem sikerül azonnal.

A PC Format honlapja nemcsak, hogy újra működik, de teljesen kiforrott és egy kicsit ki is bővítettük.



Az Isten állatkertje...

Internet protokollok

Protokollnak protokoll, de most az egyszerű nem a netikett lesz a téma.

VAN EGY KÍSÉRTESEN SZELLEMESSZÖVEG, amely már évek óta kering e-mail formájában a neten, és azt írja le, milyen lenne az autópálya, ha a Microsoft lenne a piac legnagyobb cégje. Természetesen roppantul vicces, könnyfakasztóan kacagató remekműről van szó, félünk is idezni belőle, mert még a végén kikacagjuk a majunkat. Vagy valami más.

Estünkben azonban a szöveg nem is fontos, mivel az üzenet tartalma helyett az üzenet hordozója a témánk. A jobb oldali táblázatban ugyan felhasználhatunk néhány ötletet az ominózus levélből, de ezt inkább hagyjuk, elvégre most az e-mail mint olyan kerül terítékre. És a web. No meg az FTP. Plusz minden egyéb hasonló dolog, amelyekből az internetezés fedőnév dolog összejött.

A lényeg a következő: a PCF munkatársai abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy az íródban meglehetősen gyors internetkapcsolat és elég erős gépek állnak a rendelkezésükre. Így aztán nem meglepő, hogy miközben ezt a cikket Word-ben írom, egyidejűleg fut a böngésző, a levelező 30 másodpercenként kapcsolódik fel a szerverre, az FTP program éppen egy 100 MB-os demót szed le, melyet esetleg felhasználunk a következő CD melléklethez, ezen kívül megy egy messenger, amin keresztül az emberek pillanatok alatt kapcsolatba léphetnének velem, ha hagyám.

A kérdés csak az: miért? Akik a kezdek óta figyelemmel kísérik a net fejlődését pontosan tudják, hogy a régi időkhoz képest ma már sokkal könnyebben mennek a dolgok. De akkor miért kell még mindig ennyi különálló alkalmazással vacakolni? A böngészőprogramok többsége feltúrozott egyfajta eszközt. Szépen

elbolydogolnak a HTTP-vél, FTP-zni is képesek egy irányba, és a csicsás újdonságokkal is megpróbálnak valahogy mindenféle plug-in beépítésével, ezen felül azonban minden feladatra külön programot vagyunk kénytelenek használni.

A kérdés változatlan: miért? Miért nem oldható meg mindez egyetlen alkalmazással? Miért kell annyiféle internetes protokollal vesződni? Van a HTTP, az SMTP, az NNTP, az FTP és valószínűleg még egy csomó különleges változat, amelyekkel végkép nem vesződik senki. Alapvetően viszont mindegyik esetben adatcsomagok továbbításáról van szó, nem igaz? Biztosan nem igényelne túl nagy erőfeszítést egy egységes protokoll kidolgozása, amely egyetlen kezelőfelület alatt egyesítené mindezt, és pontosan el tudná dönteni mikor milyen információkat kell továbbítani. Hát olyan nagy kérdés ez?

Régebben szó volt arról, hogy a böngésző lesz a jövő operációs rendszere, de aztán semmi sem lett a dologból. Többek között valószínűleg azért, mert minden egyes feladatra más-más operációs rendszert kellett volna felrakni a PC-nkre. Ez a gyakorlatban azt jelentette volna, hogy lassan el kellene menteni ezt a cikket, hogy aztán a gépet újraindítva el-májeztessük a tördelőknél. Nos, legyünk halásak az apró jött-menek nyekért. **PCF**

„Íme az MS Auto. Ez persze csak a béta verzió.”



Ha az autópálya úgy működne, mint a web...

Más-más autóra lenne szükség, attól függően, hogy éppen mit szeretnénk csinálni: munkába indulunk, a vásárlóknak készülünk vagy kirándulni szeretnénk.

Az amerikaiak ugyan többet fizetnének a kocsikért, de aztán tankolás nélkül mehetnének velük az idők végezetéig.

Ha valakivel összekönnénk a lámpánál, életünk hátralévő részében az összes barátja és ismerőse mindezt zaklatná.

Ha a kocsink lerobbanna menet közben, bizonyos helyekről kénytelenek lennének hazatérni, és előlre kezdeni az utat.

Az utak gyakorlatilag az örökkévalóság tartárának, mivel az autópályákban leparkolva az összes hirdetőtáblánál, és nem is indulna tovább addig, amíg meg nem nézzük őket.

Az alsóbordára és elülső ülésre csak akkor hajthatnánk rá, ha előbb felszereljük a kocsinkra a megfelelő speciális alkatrészeket.

Az autóról bekapcsolás komolyan visszavetne a motor teljesítményéből. (Gondoljunk egy Polskira.) Az ablakon való kinyitgatás szintén.

A rendőrök viszont gyakorlatilag tehetetlenek lennének a gyorsjáratok szemben. Hurra!

PCFormat

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MEDIA LAPKÁDO KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. II. épület
Tel.: (1) 394 0316
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcf@mail@unitmedia.hu
Feladás kiadó: United Media Kft.
Gyűjtőiroda igazgatója
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Gyűjtőiroda igazgatója
Tördelészerkesztő:
Szebestyén Péter, Csikos Attila
CD szerkesztő: Gierlik Zoltán
PR kapcsolatok: dr. Kákos Anikó
Munkatársak: Nagy György, Gótz Attila, Szendrői Enikő, Vass András, Drapós Gergely, Bárány Endre, Varga László

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Morenwood St
Bain 8A1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275
Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Ross Atherton
Vezető művészeti szerkesztő:
Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes:
Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotók: Peter Canning, Rick Buttner, Katharine Lane-Sims, Amanda Thomas
Munkatársak: Mike Abolins, Richard Allen, Owen Bailey, Graham Barlow, Chris Burton, Richard Cobbett, Andy Hutchinson, Andrew Lindsay, Kate Little, Gary Marshall, Jim McCavley, Nick Merritt, Adam Oxford, Steven Raynes, Ben Rogers, Paul Ross, Jonathan Smith, Mark Sutherns, Paul Tansend, Pete Travers, Luis Villazon, Mike Williams, Trevor Vint
Kiadó: UNITED MEDIA LAPKÁDO KFT.

Előfizetés:
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. II. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0316
Fax: (1) 275 2717

Hirdetés-szerkesztő:
Tel.: (1) 392 7617
Fax: (1) 275 2717

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjesztő:
Nemzeti Hírtérképeskedelmi Rt.
és regionális részvételével, a Budapesti Hírtérképeskedelmi Rt. és a kiadó.



HOGYAN VÁLTOTTÁK MEG A NYOMTATÓK A VILÁGOT?

A KÉPEK ÉS SZÖVEGEK PÁPIRRA NYOMTATÁSA SOHASEM VOLT EGYENRŐZŐ. A KORAI NYOMDAGÉPEKHEZ KÉZZEL ÖNTÖTT ÖLÖMBETÜKRE VOLT SZÜKSÉG. SZÉPEN

A NYOMDAPÁR FELJÖDÉSE MIATT ELMELETTÉGE A NYOMTATÁSNAK IS EGY-SZERÜBBÉ KELLTÉTT VOLNA VALÓNA. A XX. SZÁZADBAN.

MA MÁR MINDENKINEK LEHET OTTHON SJÁGT ASZTALI NYOMTATÓJA, MELY FOTÓMINŐSÉGBEN, PILLANATOK ALATT KÉPES BÁRMIT KINYOMTATNI.



WILLIAM BLAKE PÉLDÁUL RENGETEG KÖNYVET ÉS PÁRLÉTT ADOTT KI, ÉS MINDEGYIKET SAJÁT KÉZTÉSŰ SZÁR-BETŰVEL NYOMTATTA.



A TECHNOLOGIA SÁRNOS KEMÉNY ELLENFÉLRE TALÁLTA A NYOMDÁS SZAK-SZERVEZETEK SZEMÉLYEIBEN.



ÉZ PERSZE NEM JELENTI AZT, HOGY A DOLGOK EGYSZERÜBBÉ VÁLTAK VOLNA.

Digital 8

Vágja meg házi videofilmjeinek összeállítási költségét!



Vegyen új Digital8 Handycam-t!
És a Pinnacle Studio DV szerkesztőcsomagot fél áron kapja.

Új Digital8 Handycam. Csodásan hangzik. Mert az. De mit tud? Van benne i.Link, 25-szörös optikai zoom és 700-szoros digitális zoom, amelyek kiváló minőségű mozgó- és állóképek készítését teszik lehetővé. És ha most vesz egyet, fél áron kap hozzá egy Pinnacle Studio DV szerkesztőcsomagot, amellyel a világ legkisebb mozgókép stúdióját tudhatja magáénak. A Pinnacle Studio DV nemcsak digitális videofelvételeinek egyenes továbbítását teszi lehetővé a Digital8 Handycamról a számítógépe merevlemezére, hanem élvezetessé és egyénivé is teszi a szerkesztési folyamatot. Így módot ad arra, hogy olyan professzionális filmeket készítsen, amelyek semmilyen kívánnivalót nem hagynak maguk után. Szóval, kezdje el a filmes karrierjét. Tegye meg az első lépést: menjen el egy Sony-boltba!

i A Sony, a VAO és az i.Link a Sony Corporation, Japan bejegyzett védjegyei. A Pinnacle Systems és a Pinnacle Studio DV a Pinnacle Systems bejegyzett védjegyei. Az LCD-panel gyártási folyamatából eredően nem tudjuk garantálni valamennyi pixel működőképességét. Ajánlatunk csak a DCR-TRV330-as és a DCR-TRV730-as készülékekre vonatkozik, amíg a készlet tart. Kérjük, vásárlás előtt érdeklődjön a szükséges PC-hátterőről.

www.sony.hu/digital8



go create

SONY

Lendületbe hozzuk!

Partner Kölcsön
vállalkozásoknak

16,5%*

*16,5 %-tól, ingatlan fedezettel.

infoline: 06 40 37 33 33
www.ieb.hu

Inter-Európa Bank Rt.
A SNIPIÓIÓIMI csoport társult tagja